6/2023

ИССЛЕДУЙ ◆ ТВОРИ ◆ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

6+

ЖЕМЧУЖИНА ПОДНЕБЕСЬЯ

ДОМ ВЕЛИКОГО АРХИТЕКТОРА

ВКУСНЫЕ БЛОКИ

Советы любителям шоколада

ТАЙНЫ ГОРНЫХ НЕДР

Камни простые и драгоценные

КАК СТАТЬ ВОЛШЕБНИКОМ

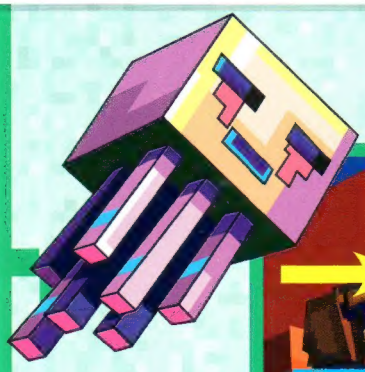
Чары для оружия и доспехов

ЛЕВ
4 607092 442600 23006

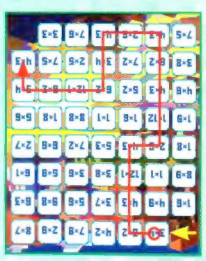
МАТЕМАТИКА ДЛЯ ГАСТА

Помоги гасту встретиться с крипером. Пройти он может только по квадратикам, в которых произведение чисел равно 12.

Задание от Монти



3×4	6×2	4×2	7×9	2×9	8×7
1×6	4×9	4×3	3×7	5×6	9×8	6×3
8×9	1×1	12×1	3×8	3×6	5×9	6×1
1×8	2×6	4×3	5×3	7×2	6×6	2×7
1×9	1×12	1×6	1×1	8×8	1×8	5×6
4×6	4×3	5×2	6×2	12×1	6×2	3×4
3×8	6×2	7×2	3×4	2×5	7×5	4×3
7×5	4×3	2×6	4×3	7×6	3×3

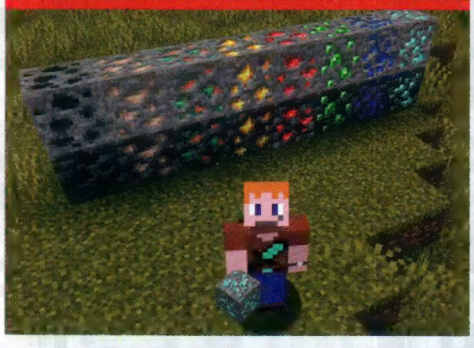


Ответ:

СОДЕРЖАНИЕ

МАЙНКРАФТ

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ 4



КРАФТХОЛЬМ 12

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ 20

22 ПУСТОШИ

САД И ОГОРОД 26

ВРЕДНЫЕ МОБЫ 34

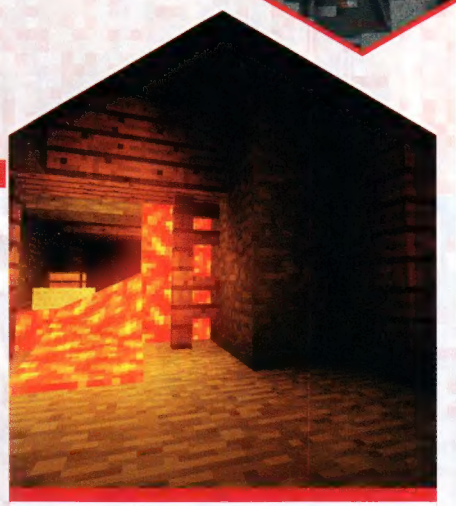
38 ШАХТЫ КРАСНОГО КАМНЯ

ОСНОВЫ ЧАРОДЕЙСТВА 40

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ

ЧАСТЬ 1

Ты, несомненно, проведёшь немало времени в поисках алмазов под землёй. Вот несколько советов, как безопасно искать ресурсы. И подсказки о блоках, которые не так просто найти в режиме выживания.



КОПАЙ!

Как ты уже знаешь, «Майнкрафт» — это не только мир на поверхности. Это ещё и трещины, пещеры, заброшенные шахты и всевозможные руды и минералы. Скорее всего, самым нужным орудием станет кирка. Кирка из дерева не особо эффективна, ею можно добыть только уголь и адский камень. Сразу же начинай добывать камень, чтобы создать себе новую каменную кирку. Не забывай, что золото можно добыть только железной, алмазной или незеритовой киркой.

А КАК ИСКАТЬ?

У каждого игрока есть свой способ поиска ресурсов. Метод «прямая линия» заключается в том, что игрок просто копает перед собой, спускаясь на один блок вниз при каждом шаге. Копай таким образом, пока не опустишься на высоту –64 (ниже опуститься невозможно). Блоки с алмазной рудой обычно прячутся под нулевым уровнем. Чтобы увеличить свои шансы на успех и быстрее найти залежи руды, копай прямые линии на этом уровне.

ПО СПИРАЛИ

Метод «спираль». Ты копаешь прямо под своим убежищем. Начинай копать как при методе «прямая линия», но меняй направление каждые три блока. Спустись таким образом на высоту 10 и начинай копать коридоры.

ГРЯЗНО И НЕАККУРАТНО

Копаем с помощью динамита. Здесь тебе почти не потребуются ресурсы (всего лишь огниво, песок и порох). Этот способ не так популярен, но зато очень зрелищный. Взрыв создаёт отверстие размером 3 x 3 x 3 блока. Попробуй этот способ в Нижнем мире, чтобы быстрее найти древние обломки (не бойся, они устойчивы к взрывам).

ОСТОРОЖНОСТЬ

Прежде чем отправиться на поиск ресурсов, убедись, что с тобой есть всё необходимое: факелы, несколько железных кирок, железный меч или топор и что-нибудь съедобное. Не задерживайся внизу, поднимайся на поверхность сразу же, как наберёшь нужное количество ресурсов.

ЗАБРОШЕННЫЕ ШАХТЫ

Во время поиска ресурсов можно наткнуться на большие или маленькие пещеры, а также на заброшенные шахты. В шахтах можно добыть рельсы, разобрав железную дорогу, а ещё вагонетки и сундуки с минералами.

ЗАМЕЧАЙ КАЖДУЮ ДЕТАЛЬ

Во время походов за минералами внимательно прислушивайся. Ты можешь услышать шум воды или лавы. Если увидишь, как из блока исходят небольшие частицы, то не уничтожай его! Эти частицы значат, что за блоком находится лава или вода. А получить поток лавы на голову — это не очень приятно.

НЕ ЗАБЛУДИСЬ!

Прогуливаясь по подземельям, расставляй факелы в определённой последовательности. Например, ставь факелы только на левой стене. Тогда, если заблудишься, иди вдоль этой стены (чтобы факелы были справа), и выйдешь к началу прохода. Удобно, правда?

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ

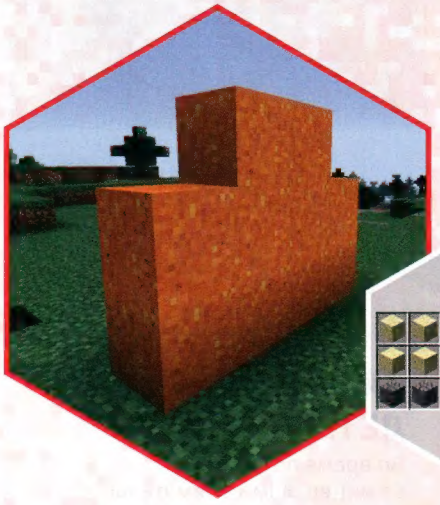
ЧАСТЬ 2

УГОЛОК ДОБЫЧИ

Ставь сундуки и верстаки в небольших ответвлениях пещеры и туннелей. Ты сможешь складывать туда найденные ресурсы, освобождая свой инвентарь от груза, и сделать новое оружие, если старое износилось. Под землёй может случиться всё что угодно! И вернуть обратно потерянные вещи будет очень нелегко!

ПРАВИЛЬНОЕ ОРУДИЕ

Чтобы добыть алмазы, нужно разрушить блок алмазной руды с помощью железной, алмазной или незеритовой кирки. Не используй алмазную кирку где попало, лучше храни её для добычи особо ценных ресурсов. Например, чтобы добыть обсидиан и построить портал в Нижний мир. Наложи на кирку чары удачи, и у тебя появится шанс добыть больше ресурсов (шанс увеличивается в зависимости от уровня чар — от 33 до 120%).



У СЛОЁВ СВОИ ПРАВИЛА

Алмазы и изумруды — очень редкие минералы, которые встречаются в слоях с высотой от 0 до -64. Коренная порода считается самым глубоким слоем. Ищи разломы и пещеры, чтобы как можно быстрее добраться до залежей руды на нужном тебе уровне.

ЭТО ЦЕМЕНТ!

Чтобы создать блок цемента, нужны четыре блока гравия, четыре блока песка и краситель. Этот блок ведёт себя как песок и гравий, то есть он подвержен гравитации. Но если поставить его в воду, он затвердеет и превратится в бетон. Однако под дождём цемент не затвердеет. Цемент нельзя найти в игре. Это декоративные блоки, их нужно создавать самому.

ГЛИНА

Глину можно добыть с помощью лопаты. Этот минерал обычно встречается в воде, чаще всего в болотах. Ты легко отличишь глину от песка, она более тёмная. Разрушив блок глины лопатой, получишь четыре комка глины (если только у тебя нет «шёлкового касания»).

КИРПИЧИ

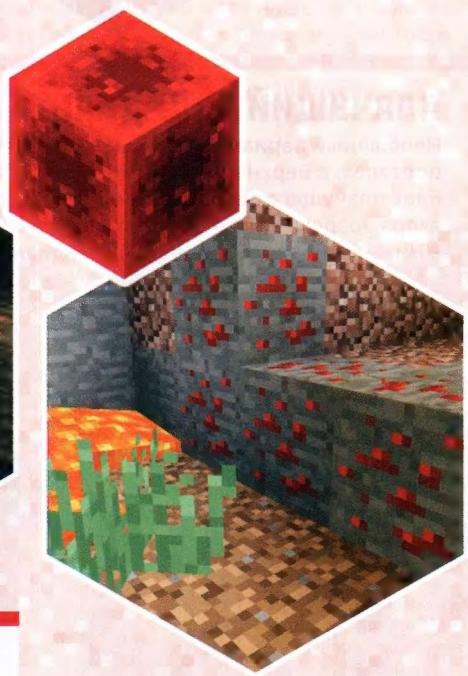
Положи глину в печь, и она превратится в кирпич. Из трёх кирпичей можно сделать цветочный горшок. А из четырёх кирпичей получится кирпичный блок. Можно также создать кирпичные плиты и ступени.

ГЛАЗУРОВАННАЯ КЕРАМИКА

Чтобы получить керамику, нужно поместить блок глины в печь. Смешав этот блок с красителем, получишь цветную керамику. И наконец, обожги в печи цветную керамику, и получишь глазурованную керамику, узор на которой зависит от цвета красителя.

МЕДЬ

Медную руду можно найти в подземельях. Если переплавить руду в медный слиток, то можно сделать молниеотвод, подзорную трубу или медный блок (а также медные плиты и ступени). Медь, оставленная на воздухе, окисляется и меняет цвет. С помощью пчелиных сот можно закатать медь в воск, тогда влажный воздух не повлияет на медь и она не начнёт ржаветь.



КРАСНЫЙ КАМЕНЬ

Красную руду можно найти на том же уровне, что и алмазы. Она будет попадаться тебе чаще, чем алмазная руда, потому что на карте её в восемь раз больше, чем алмазов. С этой рудой ты можешь освоить механизмы красного камня, а это интересно и весело.

ОБСИДИАН

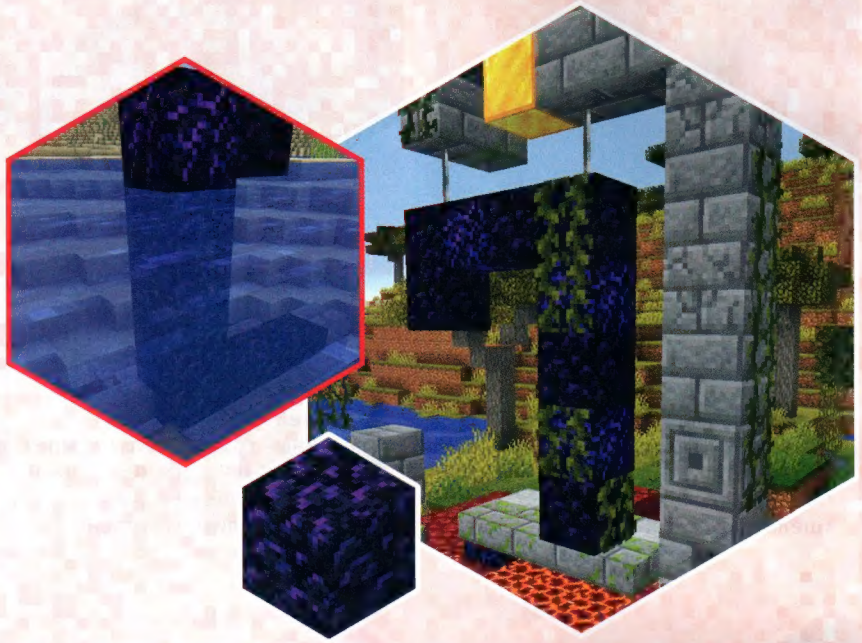
Во время походов за ресурсами прихвати с собой несколько вёдер воды. Вылив их на лаву, ты превратишь её в обсидиан. Но разрушить блок обсидиана можно только алмазной киркой. Это единственный способ добыть его.

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ

ЧАСТЬ 3

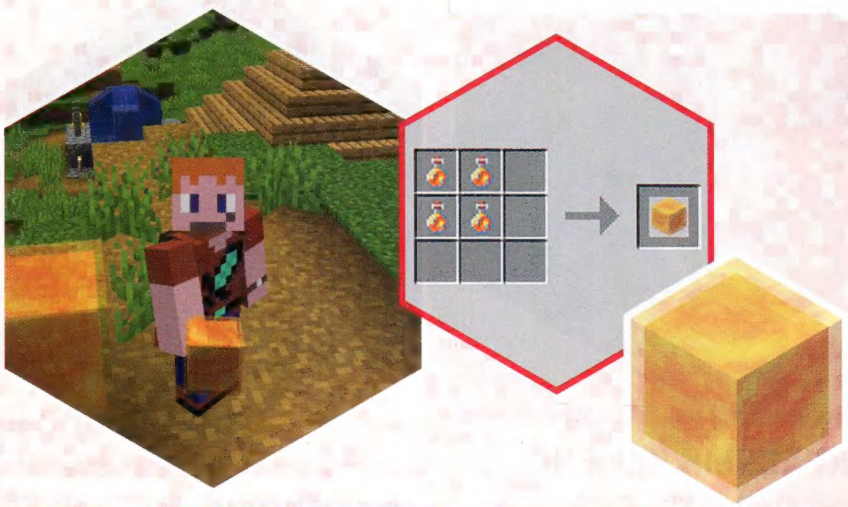
СТРОИТЕЛЬНЫЕ ЛЕСА

Для изготовления строительных лесов понадобятся шесть палок бамбука и нить. Блоки строительных лесов нужно ставить один на другой. С их помощью ты без труда заберёшься на высокие постройки. Строительные леса очень легко разбираются — достаточно один раз ударить по ним.



ПЛАЧУЩИЙ ОБСИДИАН

Необычный вариант обсидиана. Его можно найти в разрушенных порталах, в Верхнем или Нижнем мире. Иногда пиглин может дать тебе блок плачущего обсидиана в обмен на золото. Он нужен для создания якоря возрождения — единственного способа создать точку возрождения в Нижнем мире. Добыть такой обсидиан можно с помощью алмазной кирки.



МЕДОВЫЙ БЛОК

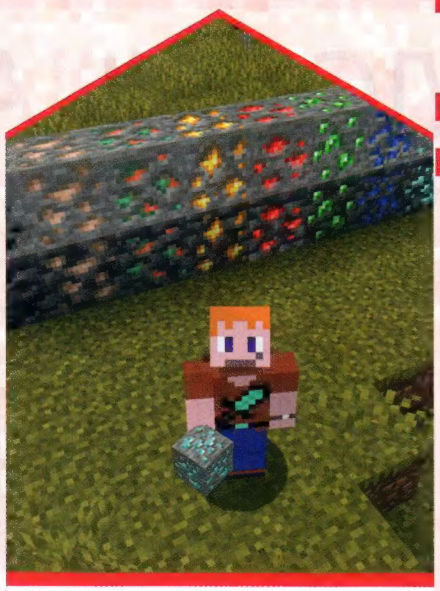
Для создания медового блока надо соединить на верстаке четыре колбы с мёдом. Если какое-нибудь существо наступит на мёд, оно начнёт медленнее двигаться и не сможет прыгать. А если ты случайно упадёшь на медовый блок, то получишь всего 20% урона от падения (как если упасть на блок сена).

КОСТЯНОЙ БЛОК

Эти блоки — окаменелые останки, их можно найти в пустыне, на болоте или в долине песка душ Нижнего мира. Из одного такого блока можно получить до девяти порций костной муки.

МЕШОК

Если хочешь увеличить размер своего инвентаря, сделай мешок. Для этого понадобятся шесть кроличьих шкур и две нити. В мешке может поместиться до 64 разных предметов (это зависит от вида предмета). Например, в одну ячейку помещается до 64 блоков булыжника (даже если их меньше, они займут целую ячейку). А вот жемчуг Края может собираться только по 16 штук, так что 64 жемчужины займут 4 ячейки (16 × 4). А предметы, которые не собираются в стопки (например, броня или оружие), будут занимать по одной ячейке каждый. Есть быстрый способ опустошить мешок: возьми его в руку и нажми правой кнопкой мыши. Всё содержимое сразу же выпадет на землю.



ТЁМНАЯ РУДА

Это один из вариантов классических руд: железной, золотой, угольной, медной, красного камня, изумрудной или алмазной. Их можно найти в подземельях (ниже высотности 0). Добывать их сложнее и в два раза медленнее, чем обычные руды. Но используются они так же, как и обычная руда.

ЧЕРНОКАМЕНЬ

Ты легко найдёшь этот камень, пока будешь гулять по базальтовым дельтам Нижнего мира. Его можно использовать как обычный камень: для изготовления печи, каменных орудий и оружия. Из него можно сделать полированный чернокамень и резной чернокамень, а потом превратить их в ступени и плиты.

ПОЗОЛОЧЕННЫЙ ЧЕРНОКАМЕНЬ

Его тоже можно найти в Нижнем мире, точнее — в развалинах бастиона. После разрушения из этого блока могут выпасть от двух до пяти кусочков золота. Можешь увеличить количество добываемого золота, наложив на кирку чары удачи.

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ

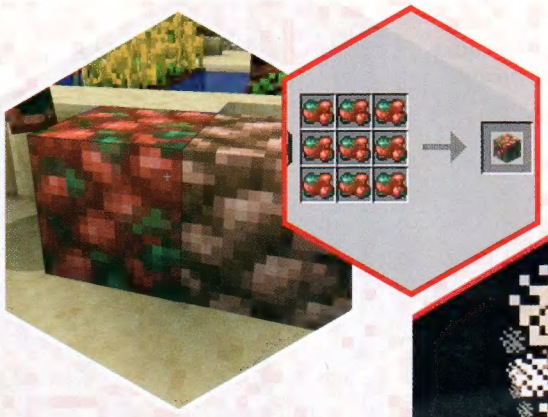
ЧАСТЬ 4

СКАЛК-ШРИКЕР

Берегись этого блока! Он заметит твоё приближение и начнёт издавать громкие звуки, предупреждая надзирателя о незваных гостях. Твои шаги или другие действия создают вибрации, которые улавливает скалк-сенсор. Если шрикер поймает сигнал от сенсора, он издаст громкий крик, который мигом заполнит всю комнату и привлечёт надзирателя. Можешь включить такой блок в свою постройку, но для этого понадобятся энергия красного камня и скалк-сенсор. Попробуй использовать его в ловушках или в системе сигнализации. Это будет полезно для защиты деревни: ты сразу услышишь приближение отряда разбойников и сможешь быстро предупредить жителей о набеге.

ПРИЗМАРИН

Этот тип блоков находится в подводных постройках. Он поможет при активации морского проводника, который делается из сердца моря и раковин наутилуса. Морской проводник улучшает подводное зрение, не даёт задохнуться под водой и увеличивает скорость подводной добычи ресурсов. Радиус действия эффекта зависит от количества блоков призмарина, использованного для активации проводника. Блоки призмарина делаются из призмариновых осколков, выпадающих из убитых древних стражей. Соединив девять осколков, получишь призмариновый кирпич. Можешь также создать блок тёмного призмарина: нужны восемь осколков и чёрный краситель.

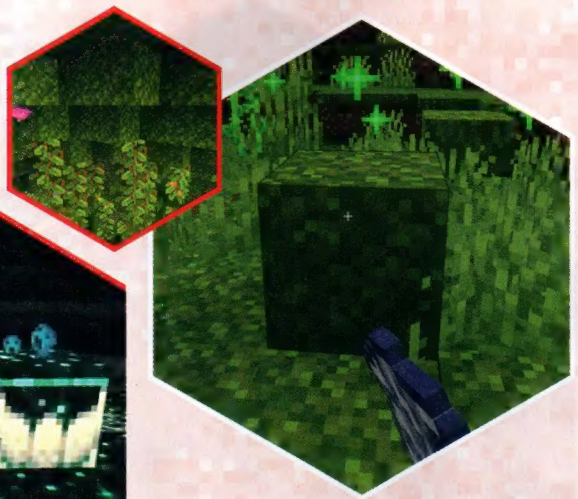


БЛОКИ НЕОБРАБОТАННОГО МЕТАЛЛА

Соединив девять кусков необработанной меди, железа или золота, ты получишь блок необработанного металла. Такой блок не может быть обработан в печи, даже в плавильной! Ты можешь снова разобрать его на отдельные куски металла, положив на верстак.

СКАЛК-КАТАЛИЗАТОР

Этот блок может создавать вокруг себя другие скалк-блоки, когда рядом с ним исчезает какое-нибудь существо. Он поглощает опыт побеждённых врагов. Чтобы получить дополнительный опыт, надо добыть этот блок.



БЛОК МХА

Мох обычно растёт в пышных пещерах. Если посыпать блок мха костной мукой, то на площадке размером 5 × 5 блоков начнут расти цветы азалии или мшистый покров. Есть вероятность (42%) найти блоки мха в сундуках на затонувшем корабле.

ГОВОРЯЩИЕ ЗНАЧКИ

В рассказах о блоках тебе часто встречаются вот такие символы. Хочешь узнать, что они означают?

СПИСОК ПАРАМЕТРОВ

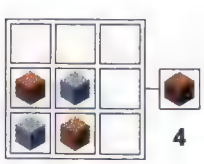
В этом шестиугольнике собраны самые важные сведения о блоке. Ты с одного взгляда сможешь сравнить этот блок с другими. У каждого параметра есть особый значок.

ГДЕ НАЙТИ

Здесь коротко сказано, где найти этот блок, спрятан ли он в конкретных биомах или структурах или же его надо крафтить.

РЕЦЕПТЫ

Кстати, о крафте. Если блок можно скрафтить, мы приводим рецепты, где показаны нужные для этого компоненты. Иногда приводятся рецепты выплавки.



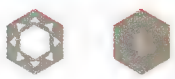
Рецепт каменистой земли

Рецепт глубинного сланца

ПРОЗРАЧНОСТЬ

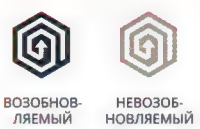
В «Майнкрафте» прозрачность определяется не только тем, видно ли что-нибудь через этот блок. От неё зависит, можно ли положить на него что-нибудь, проходит ли через него свет, а также многое другое.

СВЕТИМОСТЬ



Это свойство блока показывает, испускает ли он свет и если да, то какова наибольшая яркость этого света — от 1 до 15.

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ



Если блок возобновляем, это значит, что ты можешь получить его нескончаемый запас. Некоторые блоки образуются лишь в ограниченных количествах при генерации мира.

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ

Показывает, насколько блок устойчив к взрывам. Высокая взрывостойкость означает, что блок выдерживает сильные взрывы, например удары огненных шаров и динамита.

ТВЁРДОСТЬ

Говорит о том, насколько крепок блок, сильно ли изнашивается инструмент при добыче и много ли времени занимает эта добыча.

ГОРЮЧЕСТЬ

Рядом с огнём горючие блоки могут вспыхнуть и сгореть без остатка. Некоторые блоки воспламеняются и от лавы.

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

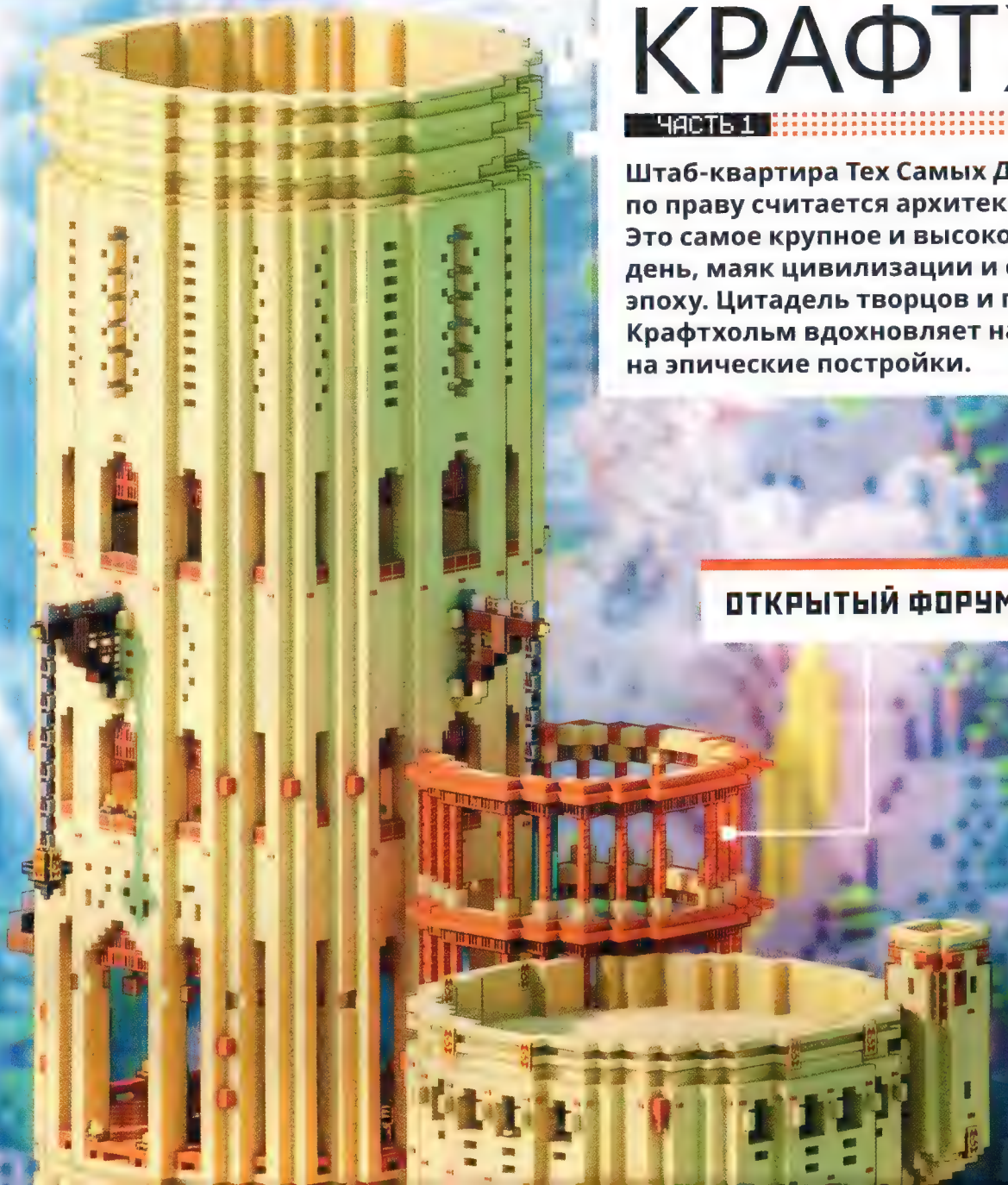
Блок, добытый инструментом с чарами «шёлковое касание», не разрушается, а выпадает сам. Некоторые блоки можно добыть только так. Этот значок показывает, надо ли добывать блок таким методом.

КРАФТХОЛЬМ

ЧАСТЬ 1

Штаб-квартира Тех Самых Двенадцати, Крафтхольм по праву считается архитектурной жемчужиной. Это самое крупное и высокое здание на сегодняшний день, маяк цивилизации и светоч разума в тёмную эпоху. Цитадель творцов и путешественников, Крафтхольм вдохновляет начинающих архитекторов на эпические постройки.

Эту базу построил мой друг Эшер Дивный. Почитай его советы.



ОТКРЫТЫЙ ФОРУМ

КАФЕДРА

С этой кафедры делаются ежедневные объявления. Настройся на последние новости.

КРАНЫ И ТРОСЫ
ВХОД
На мосту, ведущем к высоко поднятому входу, все незваные гости как на ладони.
МОСТ
ЭШЕР ДИВНЫЙ
Великий архитектор и глава команды
Добро пожаловать! Я глава нашей команды и в этом качестве рад приветствовать тебя в Крафтхольме! Эта цитадель — воплощение современной архитектуры и прекрасная школа для начинающих строителей. Они смогут найти тут всё необходимое.

ВНЕШНИЙ ВИД

ВИД ИЗНУТРИ

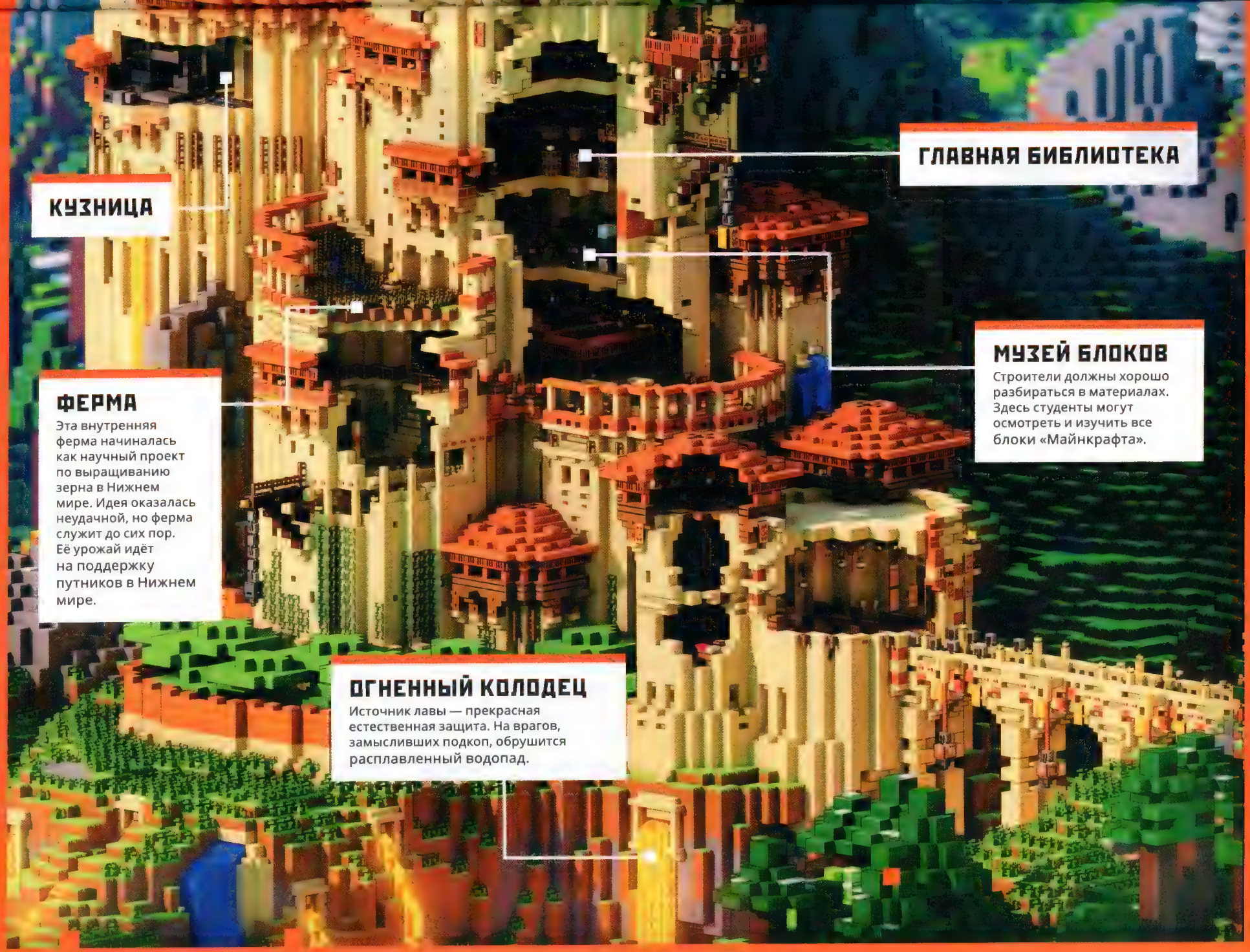
ЧАСТЬ 2

Крафтхольм — самая престижная архитектурная школа. Изо дня в день бесчисленные студенты и преподаватели трудятся над новыми авангардными базами. Многие из баз, о которых мы рассказывали, были задуманы в этих залах.

БОЛЬШОЙ КОЛОКОЛ

Звон этого огромного колокола разносится по всем долинам, даже самым далёким.

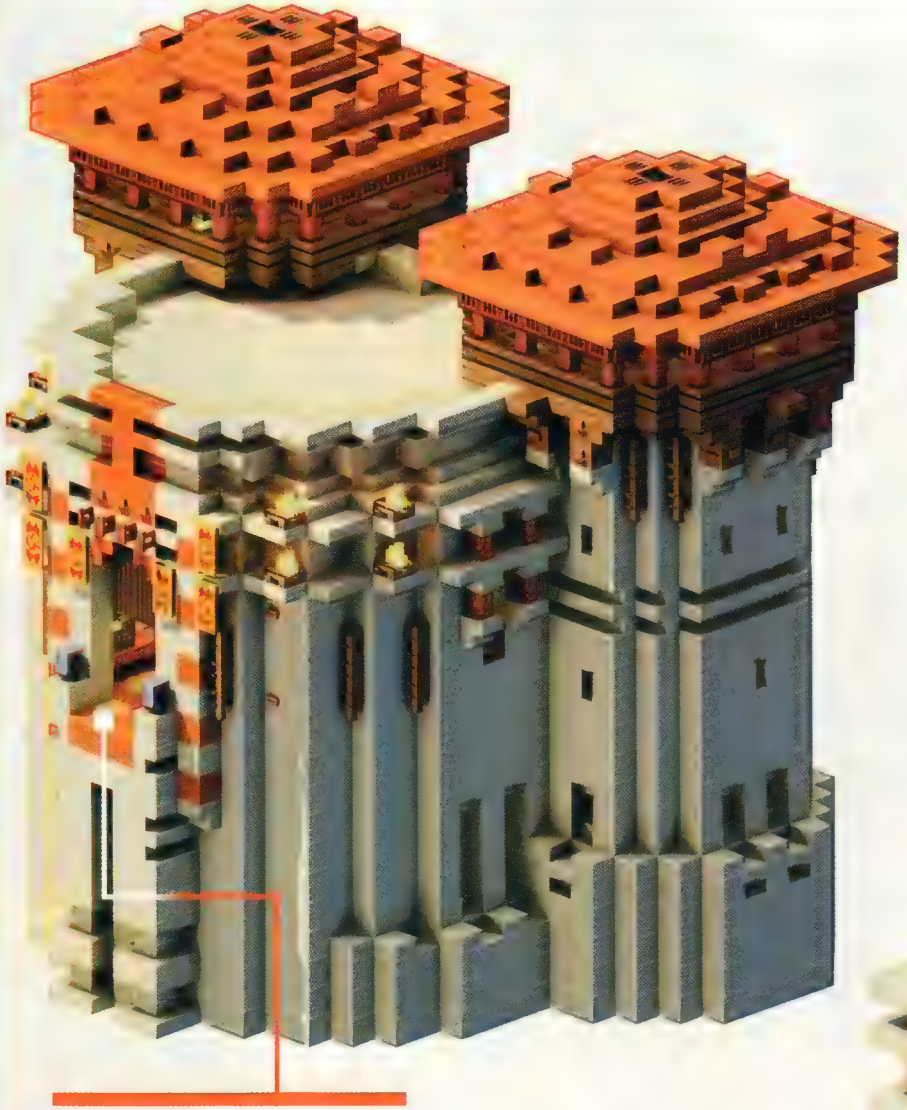
КАНДЕЛЯБР


КУЗНИЦА
ГЛАВНАЯ БИБЛИОТЕКА
ФЕРМА
Эта внутренняя ферма начиналась как научный проект по выращиванию зерна в Нижнем мире. Идея оказалась неудачной, но ферма служит до сих пор. Её урожай идёт на поддержку путников в Нижнем мире.
МУЗЕЙ БЛОКОВ
Строители должны хорошо разбираться в материалах. Здесь студенты могут осмотреть и изучить все блоки «Майнкрафта».
ОГНЕННЫЙ КОЛОДЕЦ
Источник лавы — прекрасная естественная защита. На врагов, замысливших подкоп, обрушится расплавленный водопад.

КАК ПОСТРОИТЬ

ЧАСТЬ 3

Красота Крафтхольма заключена в деталях интерьера. Я взял за основу песчаник и красный песчаник и сыграл на сочетании этих цветов.



БАЛКОН

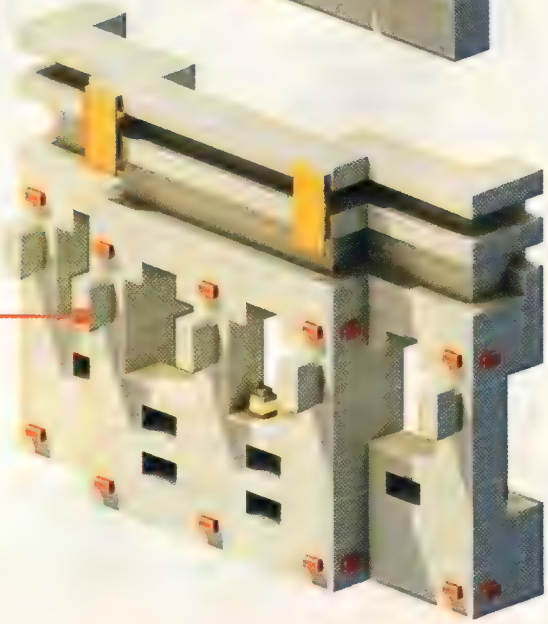
Из Крафтхольма открываются превосходные виды. Огромные окна, балконы, открытые форумы снабжают обитателей ярким светом и свежим воздухом. Полюбуйся!

ВХОД

Цитадель должна быть хорошо укреплена. В этом входе использован старый средневековый приём. Попасть к воротам можно только по высокому мосту. Ступив на него, незваные гости станут лёгкой добычей для защитников.

ФАСАД

Фасад цитадели сочетает эстетику и прочность. Он усеян открытыми окнами и выступающими блоками, однако стены высоки, прочны и неприступны.



КРАН

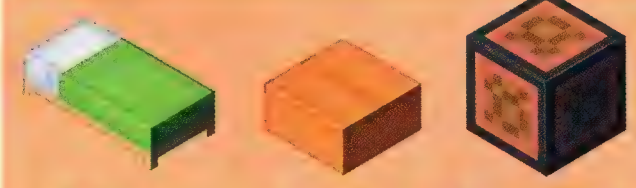
Стены усеяны огромными подъёмными кранами. Они поднимают грузы и служат причалами для дирижаблей. Цепь можно соорудить из точильных камней.

КАФЕДРА

Я обращаюсь к студентам и городским жителям с кафедры, высоко вознесённой над дворами и балконами. Здесь публика слушает свежие новости, отмечает праздники, откликается на призыв «К оружию!»

СТРОЙМАТЕРИАЛЫ

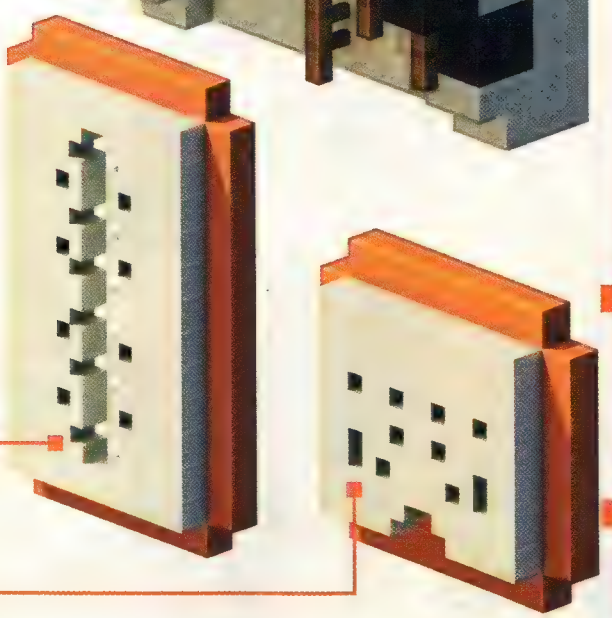
Кафедра добавила зданию ярких цветов. Зелёные навесы, жёлтые знамёна и музыкальные блоки отлично смотрятся на фоне песчаника.



Зелёная кровать

Акациевая плита

Музыкальный блок



СТЕНЫ И ОКНА

Стены усеяны множеством узких высоких окон. Они отлично пропускают дневной свет, а при необходимости служат бойницами, откуда во врагов летят снаряды. Добавь ступеньки — будет легко стрелять наружу, но трудно попасть внутрь.

ПОЛЕЗНЫЕ ДЕТАЛИ

ЧАСТЬ 4

Краса и гордость моей базы — зал совета. Я вложил в него много труда. Здесь принимаются самые важные законы всего королевства.

СТОЛ

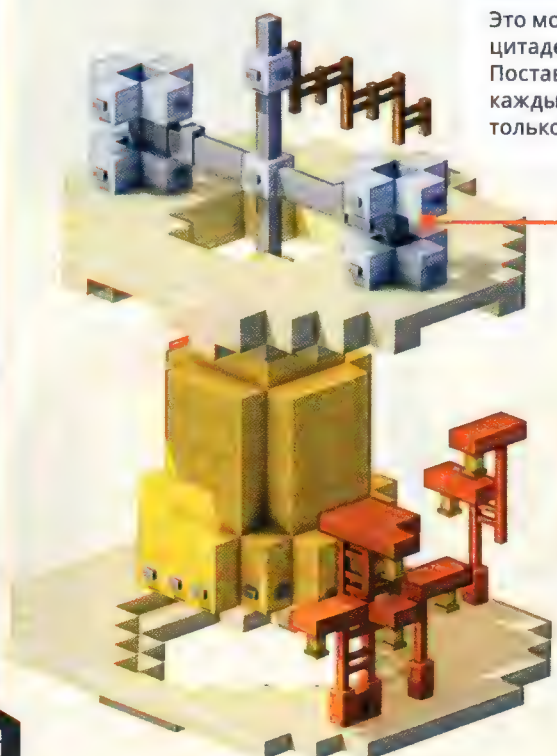
Он похож на Круглый стол короля Артура. Круглая форма имеет большое символическое значение — показывает, что за этим столом нет главных, все равны по статусу.

КРЕСЛА

В этом зале Те Самые Двенадцать обсуждают важные вопросы. У каждого есть кресло, сделанное из люков, ступеней и знамён. Очень удобное!

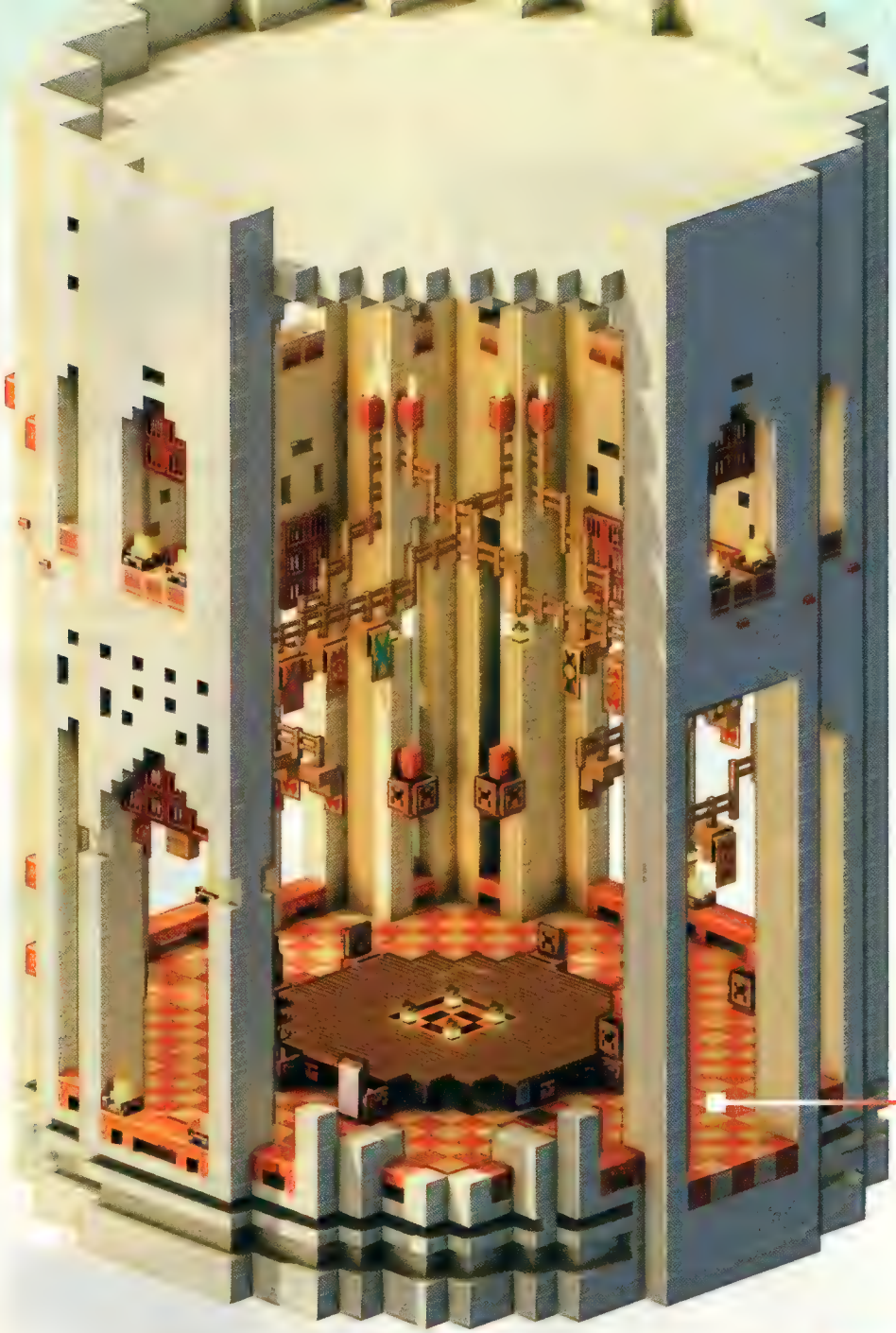
БОЛЬШОЙ КОЛОКОЛ

Это моё любимое украшение, без него цитадель была бы незавершённой. Поставить колокол в центре города может каждый, но соорудить такой шедевр под силу только опытному зодчему.



СТАВНИ

Окна не могут быть открыты постоянно. А если пойдёт дождь? Внутри хранится слишком много ценных вещей, я не могу ими рисковать. Не хочешь делать окна — поставь люки. Они не пропускают воду. Об этом мы рассказываем всем студентам.



КАНДЕЛЯБР

Огромный старомодный канделябр — отличный способ украсить большую комнату. Подвешенный к потолку, он заполняет пустоту и придаёт залу внушительность.

ЗАЛ СОВЕТА

Зал славы, где стоит только стол с креслами, служит единственной цели — здесь ведутся добросердечные споры.

ФЛАГШТОКИ

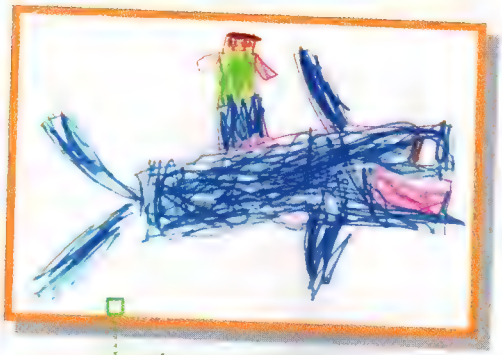
Знамёна можно вешать прямо на стены, но там, где каждая деталь тщательно спланирована, можно придумать что-то получше. Простая связка из люка и забора выглядит эффектно.

СВЕТИЛЬНИКИ

Высокие парящие потолки отлично смотрятся, но их трудно осветить. Я положил светокамень в коробочки из люков и подвесил на шестах там, где нужен свет.

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Ребята, в ваших письмах я нашёл много интересных построек! Они мне очень понравились!

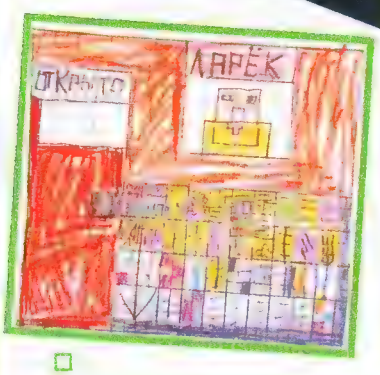


МАЙФИН

Привет, Монти! Я Паша, мне 5 лет. Я нарисовал Майфина, он очень любит купаться с друзьями, если встретите его в игре — поплавайте с ним!

ОТВЕЧАЕТ МЕДВЕДЬ

Привет, Паша! Если встречу Майфина, обязательно поплаваю и поиграю с ним!

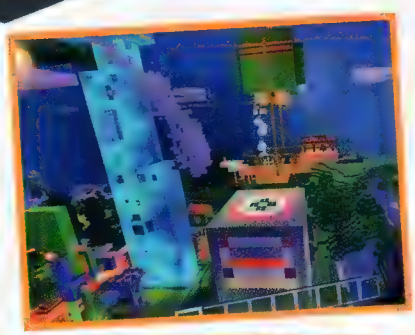


ЛАРЁК

Привет, Монти! Я хочу тебе показать мой ларёк. Они встречаются в очень больших деревнях. Там продаются газеты и журналы, в том числе и журналы «Майнкрафт». **Кирилл, 8 лет, Москва.**

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

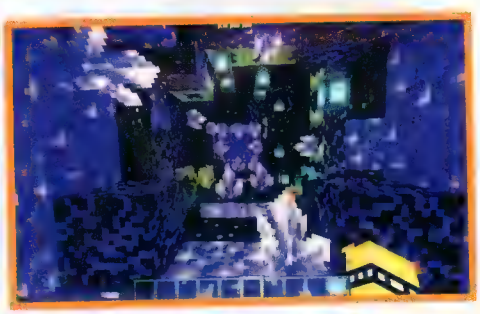
Привет, Кирилл! Непременно загляну в твой киоск, поищу свои любимые журналы!



А эту красивую деревню построил Стёпа, 6 лет.

Дом дракона Края.

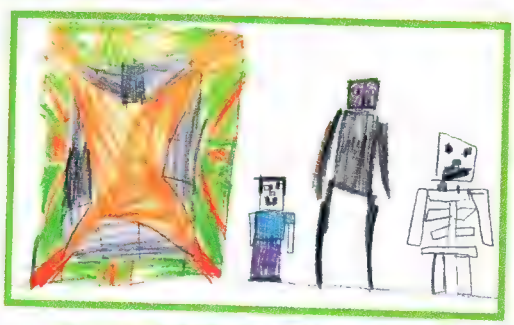
Ваня, 12 лет, из Москвы построил цитадель с деревней и толстыми стенами.



Пещера с порталом. Построил Серафим, 6 лет.

Эту деревню для себя и своих друзей построил Богдан, 11 лет.

Арина Ануфриева из Ханты-Мансийска построила уютную беседку своего любимого цвета — желтого.



Портал о лабиринт Минотавра. Нарисовал Вова из Липецка, 7 лет.

РИСУНОК НА ОБОЯХ

Привет, Монти! Меня зовут Алан, мне 6 лет. Это я нарисовал на обоях в своей комнате. Папа и мама очень рады.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Алан! Хорошо, что мама и папа так ценят твоё творчество. Надеюсь, ты сначала спросил у них разрешения рисовать на обоях?

КРИПЕРЫ

Привет, Монти! Я Марат. Подскажи, как появился крипер? И в каком году создали игру «Майнкрафт»?

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Марат! Игра «Майнкрафт» была создана в 2009 году. Крипер возник случайно: авторы хотели создать свинку, но в программу вкралась ошибка. Зелёного моба хотели удалить, но он так понравился игрокам, что решено было его оставить.

СКИН

Привет, Монти! Меня зовут Егор, мне 10 лет. Я для тебя сделал твой скин-рисунок. Мне хочется поблагодарить Ярослава за его банк, прямо хочется туда сходить.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Егор! Спасибо за рисунок! А Ярославу, наверное, будет приятна твоя похвала.

ТВОЁ ТВОРЧЕСТВО

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Друзья, за что вам нравятся все ваши рисунки?

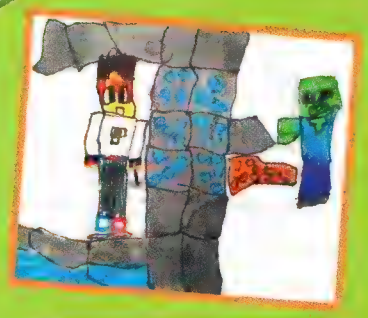


Рисунок Зари, 6 лет, Санкт-Петербург.

Рисунок Руслана, 9 лет.

TV-men и кот-камера.

Ярослав, 8 лет, сделал этого моба 3D-ручкой.

Радужный зомби. Рисунок Миши и Максима.

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

ПУСТОШИ

ЧАСТЬ 1

Советы Монти

Этот редчайший биом покрыт красным песком, среди которого высятся терракотовые горы. Моя душа кладоискателя возрадовалась, когда я обнаружил, что золотая руда в пустошах встречается на любой высоте, а заброшенные шахты выходят прямо на поверхность. Я посвятил те дни добыче всего, до чего сумел добраться, и только когда я начал страдать от голода, то обнаружил, что в пустошах нет дружелюбных мобов, готовых предоставить пропитание.

ЗОЛОТАЯ РУДА

ОЗЕРО ЛАВЫ

ТЕРРАКОТА

ЗАБРОШЕННАЯ ШАХТА

ПЕЩЕРНЫЙ ПАУК

КАКТУС

ОЗЕРО

КРАСНЫЙ ПЕСОК
МЁРТВЫЙ КУСТ

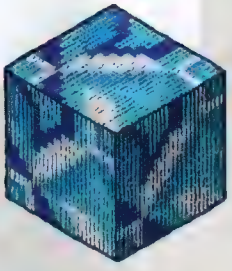
ПУСТОШИ. НАБЛЮДЕНИЯ

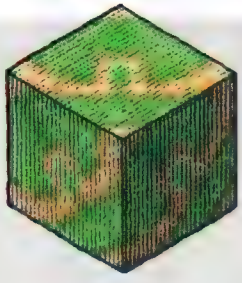
ЧАСТЬ 2

Тип: Сухой и тёплый
Температура: 2,0
Осадки: Нет
Разновидности: Выветренная пустошь, плато в пустоши
Опасные мобы: 8

ТЕРРАКОТА

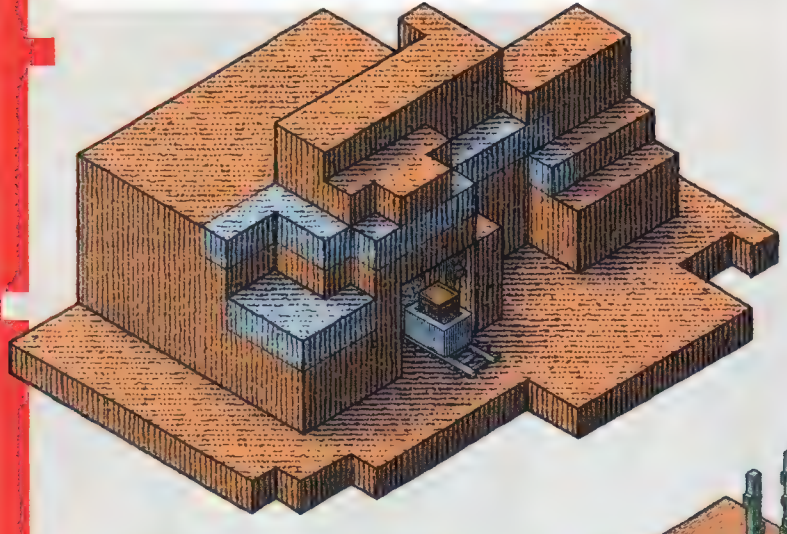
Терракотовые горы оказались источником прекрасного прочного материала. Терракота столь же взрывоустойчива, как каменные блоки, но радует глаз гораздо больше. Расплавив её в печи, я получил глазурованную керамику — строительный декоративный блок, который можно покрасить.





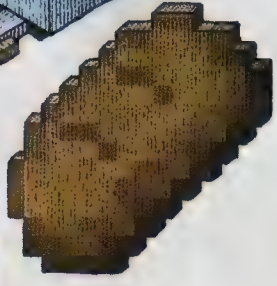
ЗАБРОШЕННЫЕ ШАХТЫ

Единственное место, где шахты могут выйти на поверхность, — это пустоши. Кроме того, лишь там они построены из тёмного дуба. Углубившись в подземелья шахт, я достиг нижнего края мира и добыл всё, до чего мне удалось дотянуться. Под конец путешествия я собрал множество рельсов, чтобы построить железную дорогу.



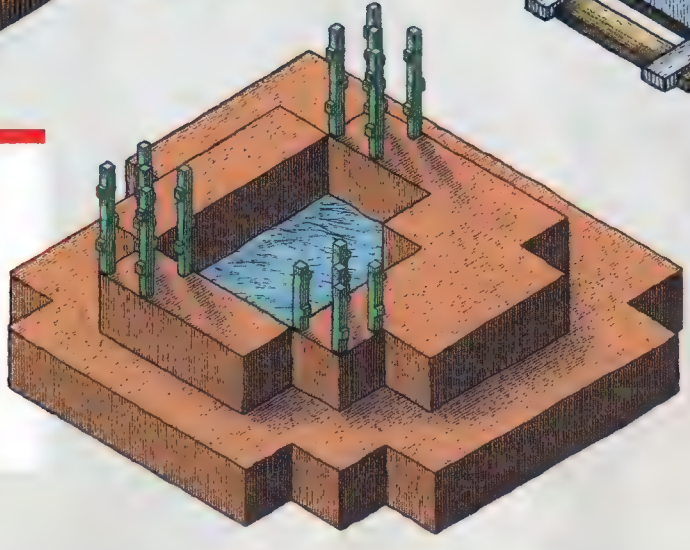
СУНДУКИ С ДОБЫЧЕЙ

Любой кладоискатель, оказавшись в заброшенной шахте, сразу же отправится на поиски сундуков. Так поступил и я. Несколько штук обнаружились в вагонетках, загнанных в тоннели. В сундуках я поживился едой и добыл немало редких блоков: алмазы, рельсы и золотые яблоки.



ПРОПИТАНИЕ

К сожалению, пустоши слишком безжизненны, и пригодных в пищу мобов там не водится. Около водоёмов можно отыскать сахарный тростник, а в сундуках из шахт обнаружить семена свёклы или арбуза.

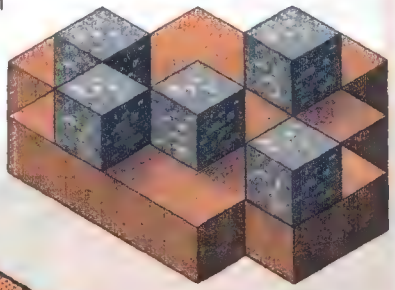


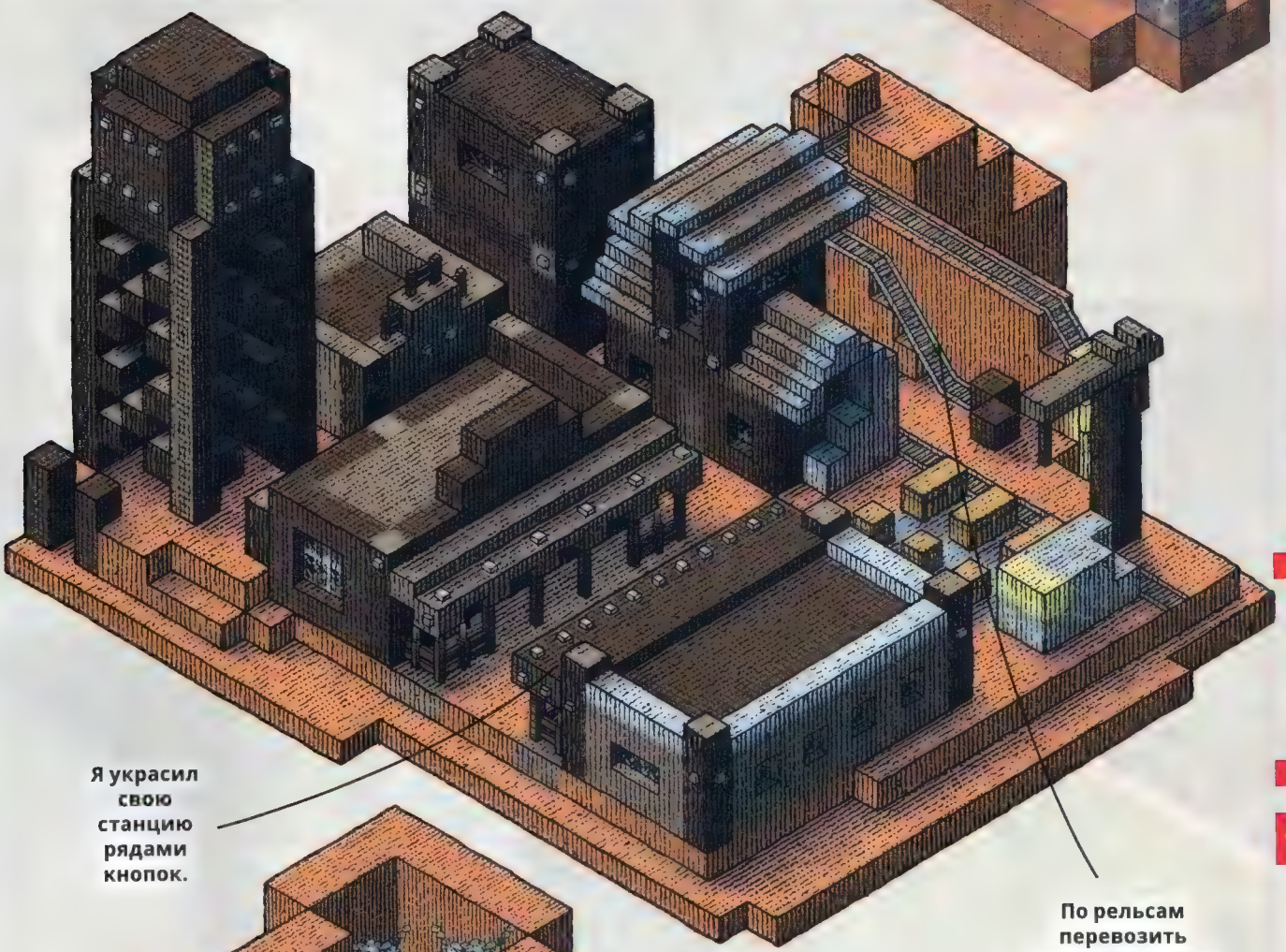
РАЗГРУЗОЧНАЯ СТАНЦИЯ ДЛЯ ЗОЛОТА

Запасы золотой руды в пустошах столь обширны, что из подручных материалов пришлось соорудить железнодорожную станцию для вагонеток, полных этой ценнейшей руды. Древесину и рельсы, необходимые мне, я получил, посетив заброшенную шахту.

ЗОЛОТАЯ РУДА

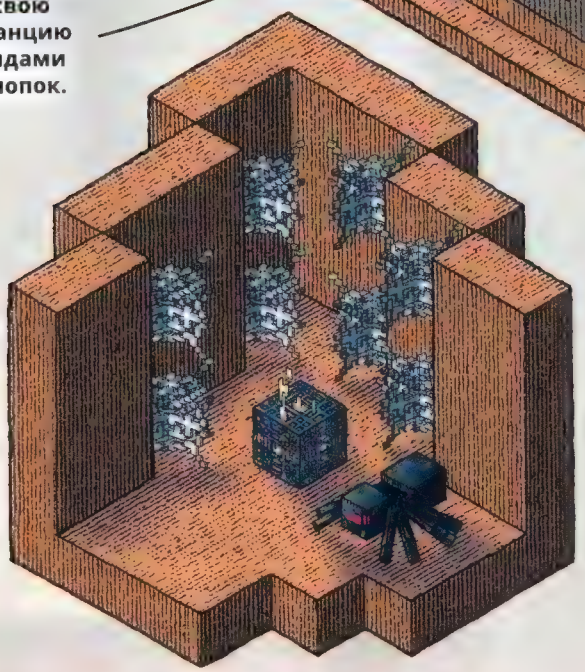
Во всех биомах, куда приводила меня моя дорога, золото не появляется ниже отметки в 32 блока. Тем больше радости принесло мне открытие, что в пустошах его можно отыскать на любой высоте, — переплавив руду в золотые слитки, я изготовил невообразимое количество полезных предметов.





Я украсил свою станцию рядами кнопок.

По рельсам перевозить золото оказалось куда сподручнее.



ПЕЩЕРНЫЕ ПАУКИ

Всё было прекрасно, пока я не обнаружил, что в заброшенных шахтах живут пещерные пауки. Ядовитые арахниды здорово меня искусали, прежде чем я догадался обходить заросшие паутиной коридоры десятой дорогой.

САД И ОГОРОД

ЧАСТЬ 1

Хорошо иметь под рукой неисчерпаемый источник пищи! Для этого надо устроить ферму. Что же можно на ней вырастить?

АРБУЗ

ГДЕ

В ДЖУНГЛЯХ, ДЕРЕВНЯХ САВАНН И ЛЕСНЫХ ОСОБНЯКАХ

Арбузы — вкусная сочная еда. Они попадаются в джунглях, деревнях саванн и в некоторых лесных особняках. Их можно вырастить из арбузных семян примерно так же, как выращивают тыквы. Когда семечко прорастает, над землёй появляется арбуз.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ

ТВЁРДОСТЬ

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ЛОМТИК ЗА ЛОМТИКОМ

Арбузу нужна освещённость не меньше девяти. На стебле не вырастет новый арбуз, пока не сорван первый. Если разбить арбуз инструментом без шёлкового касания, он распадётся на семь ломтиков. Однако, чтобы заново сделать целый арбуз, нужны девять ломтиков. Добавив к ломтикам золотые самородки, можно создать сверкающий ломтик арбуза.

Рецепт арбуза

КАКАО

ГДЕ
На тропических деревьях

Какао, уроженец джунглей, служит красителем и ингредиентом вкусной еды. Стручки какао растут на стволах тропических деревьев. Эти стручки нельзя собрать как предмет, при разрушении из них выпадут какао-бобы. Это можно легко сделать любым инструментом, хотя быстрее всего — топором.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 3

ТВЁРДОСТЬ 0.2

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ГЕНЕРАЦИЯ

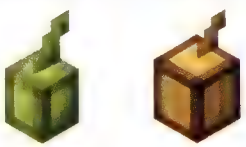
Какао проходит три стадии роста. Если собрать его на первых двух стадиях, получишь всего по одному какао-бобу, поэтому наберись терпения и дождись финальной стадии роста, сможешь собрать до трёх какао-бобов.

СВОЙСТВА

Костная мука ускоряет рост стручков какао. Какао-бобы, полученные из стручка, могут использоваться для выпечки печенья или приготовления красителя. Как ни странно, сами бобы тоже могут служить красителем и применяются, например, в рецептах коричневых кроватей.

ДЖУНГЛИ С СОБОЙ

Сами по себе какао-бобы возникают только в джунглях, однако их можно посадить на любое бревно тропического дерева. А это значит, что ты можешь поместить тропическое бревно в любом биоме и собрать урожай. Также какао-бобы выпадут, если бревно, на котором они растут, уничтожить любым способом или если воздействовать на стручок водой или головкой поршня.



Стадии роста какао

САД И ОГОРОД

ЧАСТЬ 2

ПШЕНИЦА

ГДЕ
На фермах в деревнях Верхнего мира

Её любят и игроки, и животные на ферме. Из неё можно приготовить вкусную еду. Пшеничные поля — обычный пейзаж в деревнях, там часто можно увидеть деревенских крестьян, которые трудолюбиво сажают и собирают урожай. С помощью пшеницы можно приручать и разводить животных.

ГЕНЕРАЦИЯ

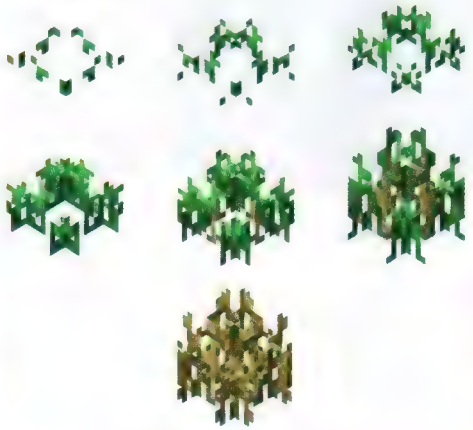
Чтобы семена пшеницы проросли, их надо сажать в возделанную землю. Пшеница проходит семь стадий роста, и ускорить созреваниё помогает костная мука. Хорошо политая возделанная земля также позволит быстрее собрать урожай. Пшеницу можно часто найти на деревенских фермах.

СВОЙСТВА

Если собирать полностью созревшую пшеницу, она выпадет в виде блока и даст семена. Но при сборе на более ранних стадиях получишь только семена. Из пшеницы можно приготовить еду — торт, хлеб и печенье, а также получить сноп сена. Возьми пшеницу в руку, и коровы, овцы, козы и грибные коровы пойдут за тобой. С помощью пшеницы этих мобов можно разводить.

ЖИВОТНОВОДСТВО

Семена пшеницы часто выпадают из травы или папоротников. С помощью этих семян можно приручать попугаев или разводить кур. Пчёлы опыляют пшеницу точно так же, как и другие растения, ускоряя их рост, подобно костной муке.



Стадии роста пшеницы

МОРКОВЬ

ГДЕ
На фермах в деревнях
Верхнего мира

Морковь — типичный огородный овощ, её выращивают во всех деревнях. Морковь восполняет три очка сытости, но эффективность можно удвоить, если соединить её с золотыми самородками и получить золотую морковь. Чтобы вырастить новый урожай, надо посадить собранную морковь.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ

ТВЁРДОСТЬ

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ГЕНЕРАЦИЯ

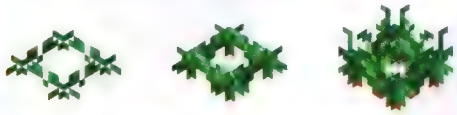
Подобно пшенице, арбузам и тыквам, морковь проходит восемь стадий роста, включая спелость. Однако отражается этот процесс только в четырёх текстурах. Когда морковь полностью созреет, из земли покажутся оранжевые верхушки. Морковь растёт на возделанной земле и в деревенских огородах.

СВОЙСТВА

Ускорить рост посаженной моркови можно костной мукой. Собрав созревший урожай, получишь до пяти морковок. Кролики любят морковь, и если они доберутся до посадок, то съедят их, уменьшив рост на одну стадию. Для сохранения морковки полезно будет обнести огород забором.

ПОЛЕЗНЫЙ ОВОЩ

Собранную морковку можно использовать для разведения кроликов и свиней. Крестьяне в деревнях тоже выращивают морковку и собирают созревший урожай. Часто у этих крестьян есть морковь на продажу. Морковка используется во многих рецептах еды, а если повесить её на удочку, то можно вести осёдланную свинью в нужном направлении.



Стадии роста моркови

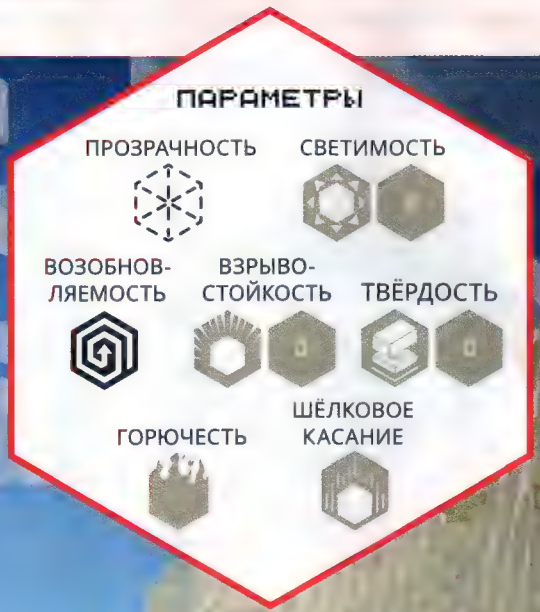
САД И ОГОРОД

ЧАСТЬ 3

СВЁКЛА

ГДЕ
На фермах в деревнях Верхнего мира

О свёкле часто забывают, отдавая предпочтение более распространённым овощам. Однако она полна красок и имеет множество применений, а также растёт быстрее всего. Собранная свёкла восполняет одно очко сытости, из неё можно сварить вкусный борщ.



ОВОЩНОЕ СОКРОВИЩЕ

Свёклу редко выращивают на деревенских фермах, однако она при сборе даёт до трёх семян и выпадает в виде блока. Семена пригодятся для разведения кур, а свёкла, как и многие другие продукты, поможет увеличить численность деревенских жителей и свиней. Из овощей можно приготовить красную краску. Свёклу часто находят в сундуках с сокровищами в различных структурах, таких как темницы и шахты.

Стадии роста свёклы

КАРТОФЕЛЬ

ГДЕ
На фермах в деревнях Верхнего мира

Основная еда в майнкрафтовом мире. Картошку можно найти на деревенских фермах или получить в виде добычи в естественных структурах: деревнях, аванпостах разбойников, сундуках затонувших кораблей. Собрав полностью созревший урожай, можно получить до пяти картофелин.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ

ТВЁРДОСТЬ

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ЗЕМЛЯНОЕ ЯБЛОКО

С картошкой, как и с многими другими овощами, можно разводить свиней. Если у деревенских жителей в инвентаре больше 12 картофелин, у них появятся дети. Собранный картофель можно съесть сырым, тогда он восстановит одно очко сытости. А если испечь его в печи, то получится печёный картофель, впятеро более сытный.

Стадии роста картофеля

САД И ОГОРОД

ЧАСТЬ 4

ТЫКВА

ГДЕ
Во всех биомах Верхнего мира

Тыквы, очень полезный блок, выращиваются во многих деревнях. Они растут в большинстве биомов на блоках травы, над которыми есть хотя бы один блок воздуха, даже если трава покрыта снегом. Из одной тыквы можно получить четыре тыквенных семечка и посадить их, чтобы увеличить урожай, или, добавив сахар и яйцо, приготовить тыквенный пирог.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ
СВЕТИМОСТЬ
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ
ТВЁРДОСТЬ
ГОРЮЧЕСТЬ
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ТЫКВЕННЫЙ СТЕБЕЛЬ

ГДЕ
Во всех биомах Верхнего мира

Тыквенный стебель вырастает над землёй из посаженного семечка тыквы, и лишь потом появляется сама тыква. У него есть восемь стадий роста, и, когда тыква полностью созревает, он превращается в «прикреплённую» разновидность. Стебли вырастают только из тыкв, посаженных на возделанную землю.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ
СВЕТИМОСТЬ
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ
ТВЁРДОСТЬ
ГОРЮЧЕСТЬ
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Стадии роста тыквенного стебля

ВЫРЕЗАННАЯ ТЫКВА

ГДЕ
В лесных особняках, на аванпостах разбойников

Обработав тыкву ножницами, ты соорудишь причудливый овощ со страшненькой физиономией, а заодно получишь несколько тыквенных семян. Вырезанную тыкву можно надеть вместо шлема, чтобы не разозлить странников Края, или поставить на блоки снега или железа, призвав себе на помощь соответствующего голема.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ

ТВЁРДОСТЬ

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

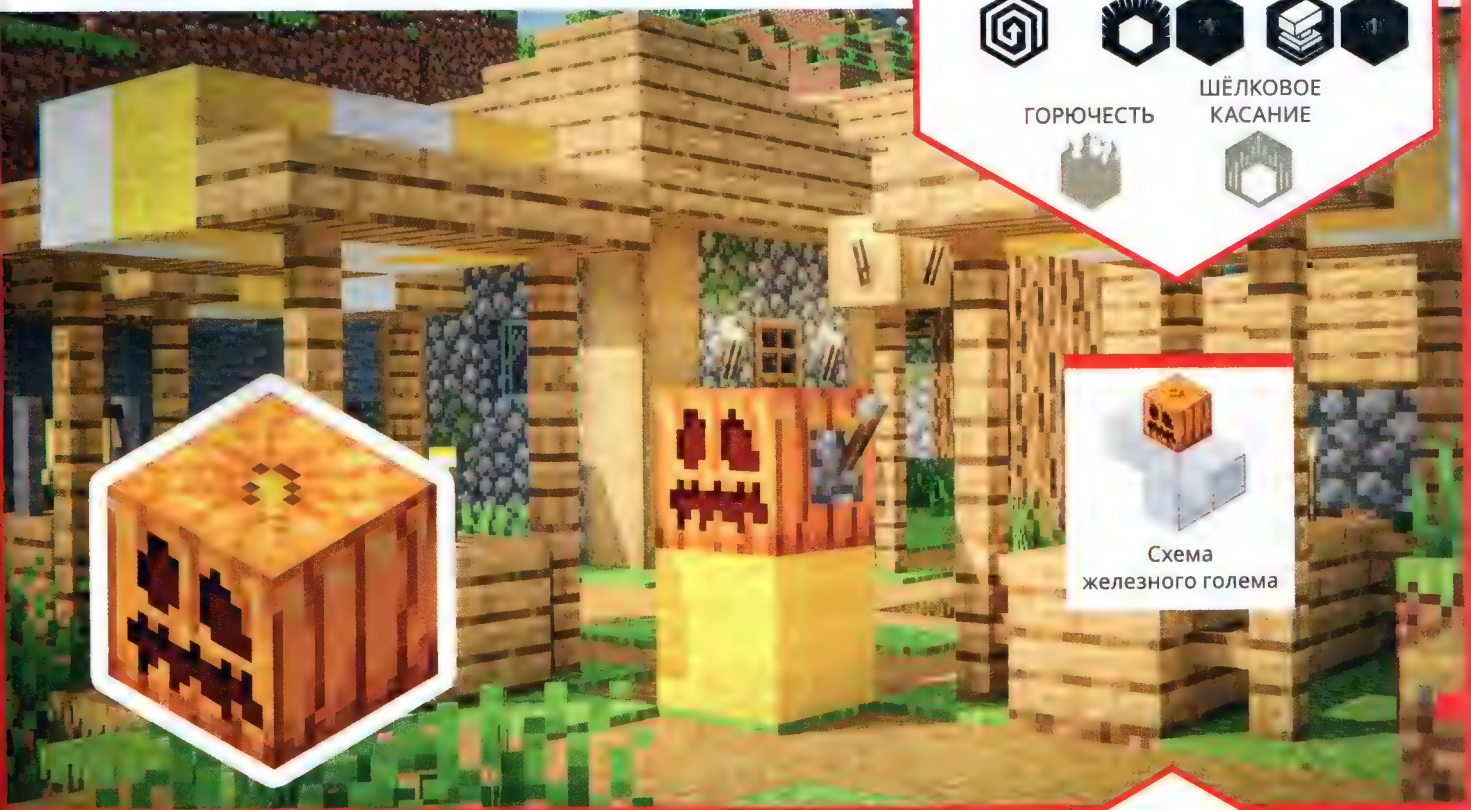


Схема железного голема

ТЫКВЕННЫЙ ФОНАРЬ

ГДЕ
В тайге и снежной тайге

Подобно вырезанным тыквам, эти светящиеся разновидности можно надеть вместо шлема или использовать для создания снежного и железного големов. Они делаются из факела и вырезанной тыквы и дают ярчайший свет. Возникают в деревнях тайги и заснеженной тайги.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ

15

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ

ТВЁРДОСТЬ

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Рецепт тыквенного фонаря

ВРЕДНЫЕ МОБЫ

ЧАСТЬ 1

Среди обитателей игрового мира есть удивительные существа. На каждого из них можно найти управу, главное – хорошо узнать их!

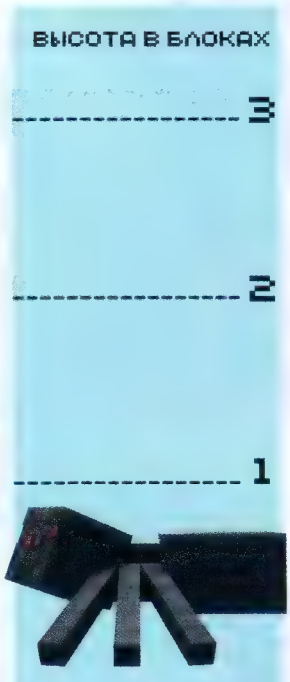
ПАУК

ПОВЕДЕНИЕ

Пауки спаунятся во всех биомах при освещении ниже семи. Они с лёгкостью карабкаются по стенам и перелезают через любые препятствия, а также отскакивают от нападающего игрока. Побеждённый паук перевернётся на спину, в отличие от большинства мобов, падающих на бок.

КАК НАПАДАЕТ

Пауки враждебны при уровне освещения 11 и ниже, поэтому днём их можно не бояться, если только ты не в тёмном лесу или не в пещере. Если паук разозлится, он продолжит нападать, даже когда вокруг посветлеет. Пауки нападают в прыжке и наносят урон укусами.



СОВЕТ

Больше всего пауков спаунится в лесных биомах, так что, если боишься этих многоногих мобов, избегай лесов!

КАК ОТ НЕГО ЗАЩИТИТЬСЯ

- Бей мечом и отступай от атак.
- Заберись повыше, чтобы паук до тебя не допрыгнул.

ЧТО МОЖЕТ ВЫПАСТЬ

Из паука может выпасть до двух нитей. Совместив их с палками, получишь лук.

Иногда из них выпадает паучий глаз, нужный для зельеварения.

ВЕДЬМА

ПОВЕДЕНИЕ

Ведьмы могут появляться во всех биомах при освещении ниже семи, а также в хижинах ведьм в болотных биомах. Если молния ударит в землю рядом с деревенским жителем, тот тоже может превратиться в ведьму.

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

Ведьма может использовать зелья подводного дыхания и огнестойкости, а ещё она очень быстро бегает. Берегись!

КАК НАПАДАЕТ

Ведьмы бросают в своих врагов разлетающиеся зелья, которые разбиваются и действуют на небольшой участок и всех, кто в нём находится. Ещё они могут выпить зелье лечения и восстановить своё здоровье.

КАК ОТ НЕЁ ЗАЩИТИТЬСЯ

- Держись подальше, чтобы не попасть под брызги зелья.
- Атакуй издалека луком и стрелами. Если их у тебя ещё нет, разумнее будет отступить.

ЧТО МОЖЕТ ВЫРОНИТЬ

Ведьмы могут выронить множество предметов, от сахара до колб из-под зелья. Иногда они роняют красную пыль, которая проводит электричество. Собирай всё! Рано или поздно пригодится.

ВРЕДНЫЕ МОБЫ

ЧАСТЬ 2

ЗОМБИ

ПОВЕДЕНИЕ

Зомби возникают группами по четыре при освещении ниже семи. В пустынях вместо зомби появляются кадавры. Обычные зомби горят на солнце, поэтому днём их не встретить.

СОВЕТ

Опасайся зомби-детей: они попадаются редко, но очень опасны. Они бегают быстрее обычных зомби и могут ездить верхом на животных.

КАК НАПАДАЕТ

Медленно бредут к тебе, вытянув руки, и дерутся в ближнем бою. Часто нападают группами, что делает их довольно опасными.

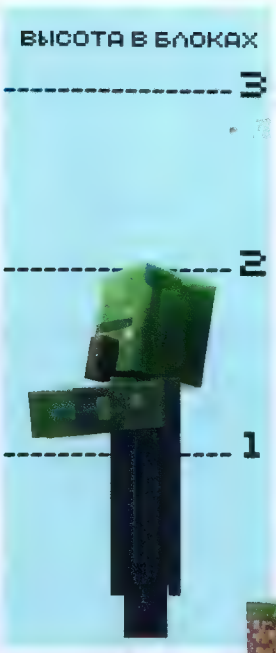
ЧТО МОЖЕТ ВЫРОНИТЬ

Из зомби выпадает гнилая плоть, которой можно отравиться, если её съесть. Очень редко зомби могут выронить железные слитки, морковь и картофель.

КАК ОТ НЕГО ЗАЩИТИТЬСЯ

Обычных зомби можно выманить на солнце, если сейчас день. Или руби мечом, отступая от их атак.

ЗОМБИ-ЖИТЕЛЬ



ПОВЕДЕНИЕ

Зомби-жители возникают в деревнях зомби. Если зомби нападёт на обычного жителя в обычной деревне, тот превратится в зомби-жителя.

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

Зомби могут поднимать и надевать доспехи, оружие и инструменты, что делает их ещё опаснее!

КАК ОТ НЕГО ЗАЩИТИТЬСЯ

Спрячься в деревенском доме или встань спиной к стене и отбивайся мечом.

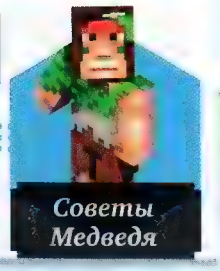
КАК НАПАДАЕТ

Зомби-жители атакуют так же, как и обычные зомби: медленно бредут к игроку и с размаха бьют руками.

ЧТО МОЖЕТ ВЫРОНИТЬ

К сожалению, зомби-жители не роняют абсолютно ничего.

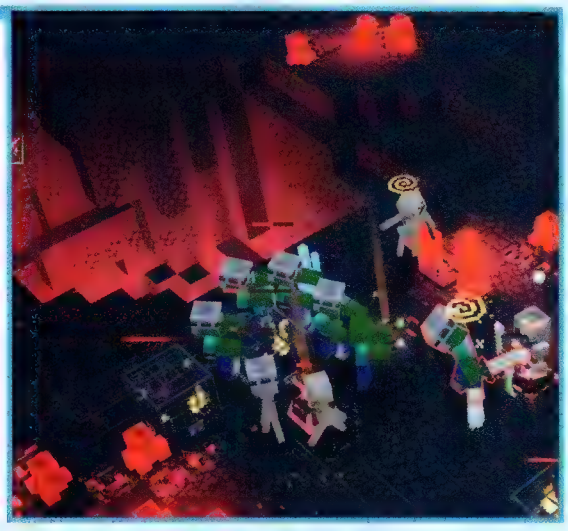
ШАХТЫ КРАСНОГО КАМНЯ

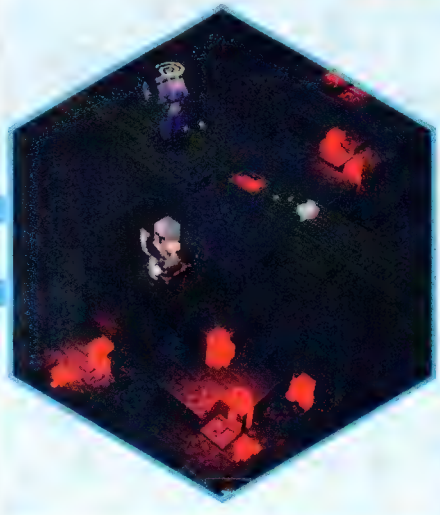


Продолжаем путь по загадочному миру Подземелий! Впереди нас ждёт следующая локация.

ГЕНЕРАТОР МОНСТРОВ

Этот генератор можно победить с помощью чар Охлаждения. Если ты прокачаешь эти чары до третьего уровня, это помешает генератору создавать новых монстров. Из этого генератора появляется от шести до восьми зомби. Некоторые из них одеты в броню, так что победить их будет сложнее.



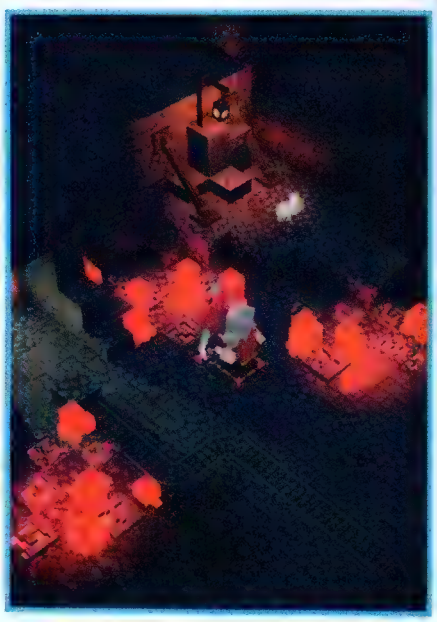


ВАГОНЕТКИ

Поборники разработали отличную систему передачи ресурсов на поверхность с помощью энергии красного камня. В Шахтах ты найдёшь множество вагонеток, которые будут приезжать со всех сторон и уезжать. Вагонетки могут сбить тебя и нанести серьёзный урон. Но зато такой же урон они могут нанести и монстрам! Так что смело дави чудовищ вагонетками, особенно если монстры оглушены чарами Охлаждения.

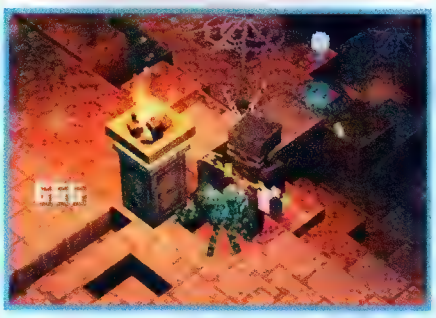
КОМНАТА С РУНОЙ

Эта комната будет доступна, только если ты завершишь игру на лёгком уровне сложности. Вход в комнату спрятан в большой шахте, в которой тебе придётся спасти шесть деревенских жителей. В груде камней возле открывающейся стены спрятана кнопка, дающая проход к руне. Не забудь активировать руну, нажав на неё, прежде чем выйдешь из комнаты.

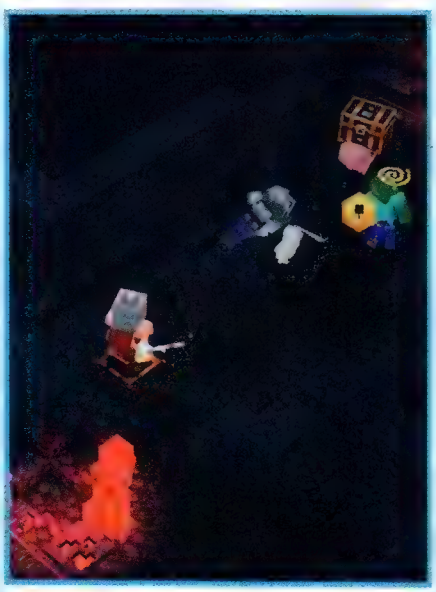


ПЕЩЕРНЫЕ ПАУКИ

Берегись этих маленьких синих созданий! Мало того что у них больше здоровья, чем у обычных пауков. Они ещё могут отравить тебя и твоих спутников (волка, ламу, голема). Их яд будет действовать в течение нескольких секунд!



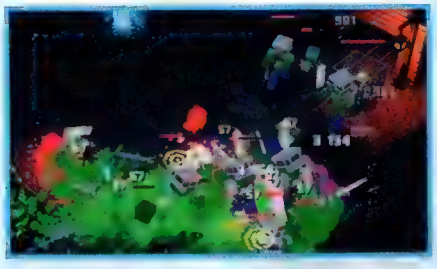
СВИНЬЯ ИЗ ШАХТЫ



В этой локации не так часто попадаются золотые сундуки. Так что свинья с сундуком здесь будет очень кстати. Ты вряд ли пропустишь её, она будет ждать тебя в узком коридоре, где ты сразу услышишь её приветственное хрюканье.

ЭТО МОЖЕТ СРАБОТАТЬ!

На этом уровне ты столкнёшься со множеством монстров. Поборники и зомби будут окружать тебя, выходя из генератора. Ты сможешь быстрее победить их с помощью Чаши смерти. А если играешь на средней сложности, то воспользуйся Плащом призрака, чтобы пройти сквозь врагов и добраться до генератора. Тебе также помогут мощные чары Взрыва, способные нанести урон большой группе врагов.

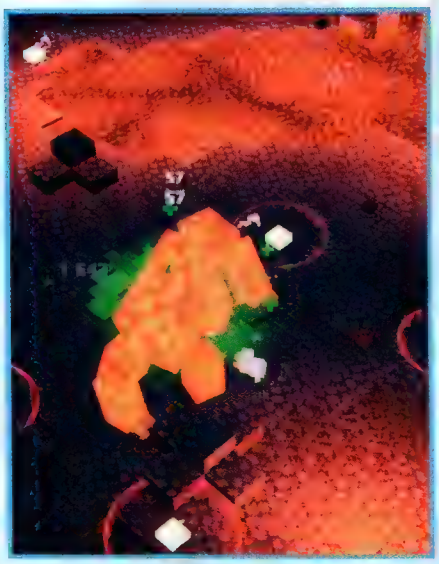


НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

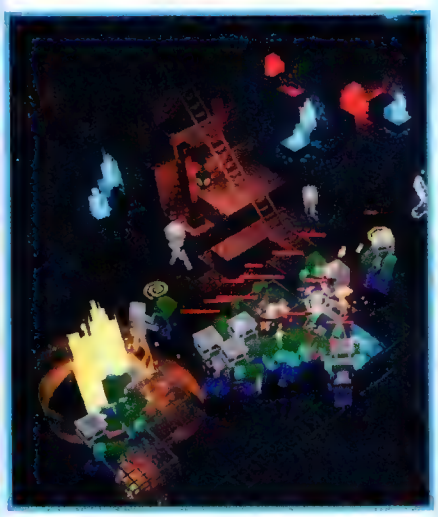
На среднем уровне сложности ты сможешь найти Доспехи вора, которые увеличат скорость твоей атаки. А ещё Призрачные доспехи, с помощью которых ты будешь собирать больше душ и наносить больше урона в дальнем бою. На этом уровне также можно найти артефакт Вкусная кость. А на высокой сложности ты, если повезёт, сможешь подобрать Боевую мантию, которая ускоряет перезарядку артефактов и увеличивает урон в ближнем бою.

ГОЛЕМ КРАСНОГО КАМНЯ

У этого чудовища очень большой запас здоровья. Он не только атакует тебя ударами, которые наносят серьёзный урон, но и отталкивает твоего персонажа. Если у тебя всё ещё нет оружия с чарами огня, то лучше сражайся с помощью лука и другого оружия дальнего боя. Используй кувырок или Ботинки скорости, чтобы быстро отпрыгнуть от монстра, когда он приближается к тебе.



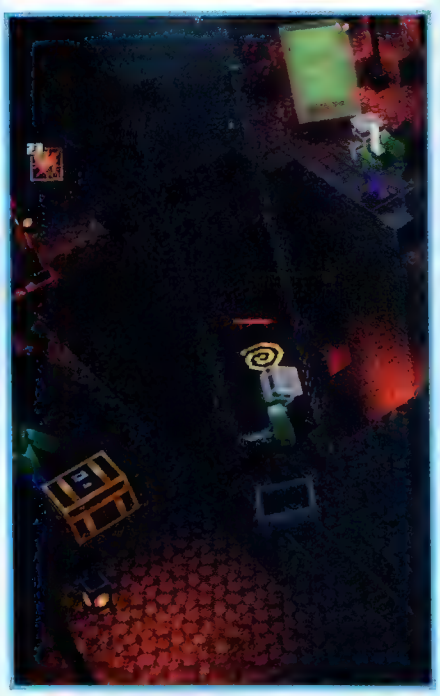
КОМНАТА С ГЕНЕРАТОРАМИ



В некоторых случаях на карте могут появиться новые комнаты — залы с генераторами монстров. Будь внимательнее, ведь целая армия зомби может наброситься на тебя при входе в такую комнату. Первым делом постарайся уничтожить как можно больше генераторов. Если чары Лучезарного выстрела всё ещё тебе недоступны, то уничтожай генераторы стрелами издалека или бей их с помощью зелий.

ЗОЛОТОЙ СУНДУК

Один из немногих сундуков этой локации находится в комнате квадратной формы. Эта комната может появиться как в начале уровня, так и в конце локации прямо перед битвой с боссом. Эту комнату легко можно узнать по грузовому лифту, который регулярно поднимается из шахт на поверхность.



ОСНОВЫ ЧАРОДЕЙСТВА

ЧАСТЬ 1

Каким бы хорошим ни было твоё оружие, его всегда можно сделать ещё мощнее. Для этого нужен стол зачарования. Накладывая чары, ты тратишь очки опыта и куски лазурита, а взамен добавляешь своим предметам новые свойства.

ЧТО МОЖНО ЗАЧАРОВАТЬ?

Прежде всего понадобится стол зачарования. Он делается из книги, алмазов и блоков обсидиана. С помощью такого стола можно накладывать волшебные чары на доспехи, оружие и другие предметы, например кирку, ножницы и удочку.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ СТОЛОМ ЗАЧАРОВАНИЯ

Когда подойдёшь к столу, перед тобой появится вот такое окно зачарования.

Положи в этот слот предмет, который хочешь зачаровать.

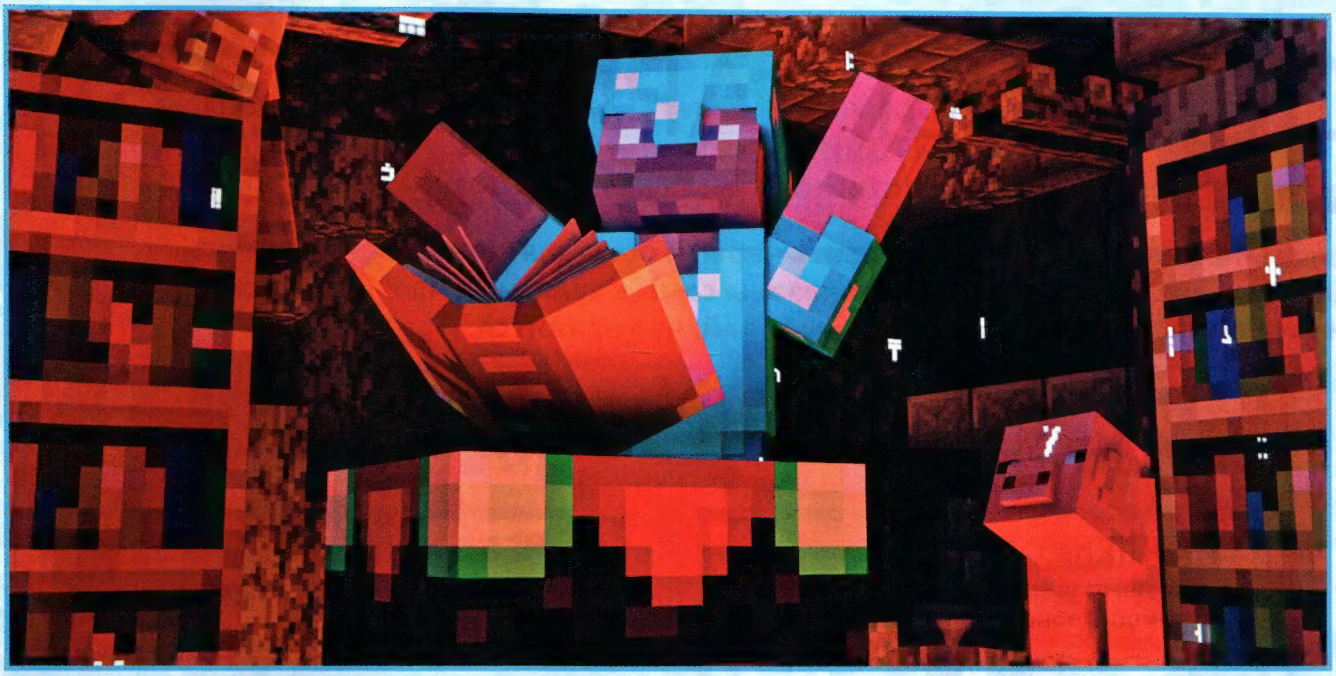
Здесь показаны три случайных вида чар, которые можно наложить на этот предмет.

Сюда положи лазурит — от одного до трёх кусков.

Число показывает, сколько очков опыта нужно для этих чар.

Это уровень чар, он показывает их силу.

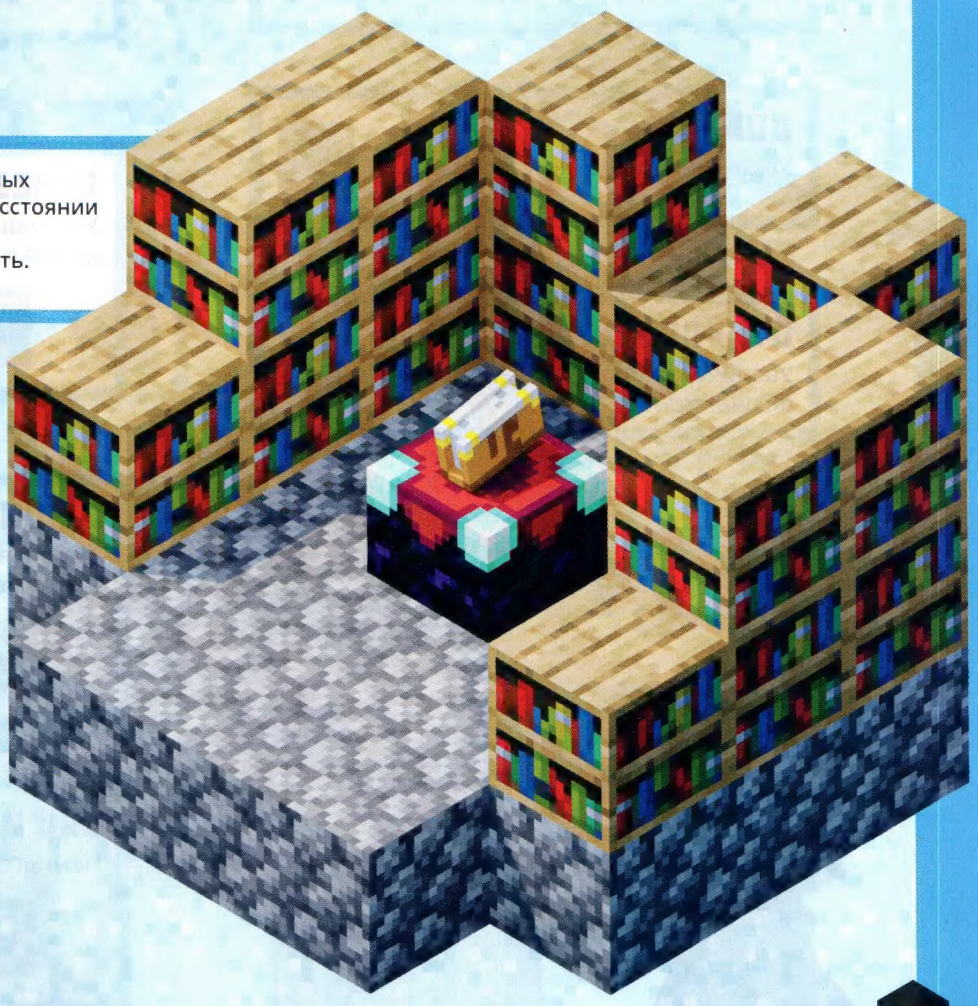
Чары, которые ты видишь, выбираются случайным образом. Они учитывают предмет, который ты хочешь зачаровать, сколько кусков лазурита ты положишь и число книжных шкафов. Чары записаны стандартным галактическим алфавитом, но проведи по ним мышкой, и получишь подсказку.



САМЫЕ СИЛЬНЫЕ ЧАРЫ

Чтобы достичь высших уровней чародейства, надо много знать... Или иметь книги, где эти чары записаны. Стол зачарования вытягивает энергию из книжных шкафов. Ты увидишь, как от книжных шкафов к столу зачарования медленно плывут таинственные символы.

Лучшее количество шкафов для мощных чар — 15. Шкафы должны стоять на расстоянии в один блок от стола зачарования, но это пространство можно и увеличить. На рисунке — пример библиотеки.



ПРОКЛЯТЬЯ

В путешествиях ты можешь наткнуться на предметы с наложенными злыми чарами — проклятьями. Проклятье несъёмности не даёт снять доспехи, а предметы с проклятьем утраты исчезают после гибели твоего персонажа.

СОВЕТ

Переверни страницу, и узнаешь, какие чары можно наложить на различные предметы.

ОСНОВЫ ЧАРОДЕЙСТВА

ЧАСТЬ 2

Теперь ты знаешь, как накладывать чары, и остаётся только один вопрос: на что их накладывать? Здесь показаны самые полезные чары для твоего снаряжения, они помогут в бою. Выбирай, что нравится, и за дело!

БЛИЖНИЙ БОЙ

БИЧ ЧЛЕНИСТОНОГИХ
Увеличивает урон, который ты наносишь насекомоподобным мобам.

СРОДСТВО С ОГНЁМ
При ударе поджигает противника.

ДОБЫЧА
Увеличивает добычу с мобов.

ОТБРАСЫВАНИЕ
Увеличивает силу отбрасывания обычных атак.

ДОСПЕХИ

НЕВЕСОМОСТЬ
Уменьшает урон от падения.

ВЗРЫВОУСТОЙЧИВОСТЬ
Добавляет защиту от взрывов.

ОГНЕЗАЩИТА
Уменьшает урон от огня, сокращает время горения.

ЗАЩИТА ОТ СНАРЯДОВ
Добавляет защиту от летящих снарядов, например от стрел.

ЗАЩИТА
Немного уменьшает любой урон.

ДАЛЬНИЙ БОЙ

БЕСКОНЕЧНОСТЬ
При выстрелах не расходуются стрелы.

ПЛАМЯ
Позволяет поджечь цель стрелой.

СИЛА
Каждая стрела нанесёт больше урона.

ТРОЙНОЙ ВЫСТРЕЛ
Выпускаешь три стрелы, но расходуешь только одну.

ТРЕЗУБЕЦ

ВЕРНОСТЬ
После броска трезубец возвращается к тебе.

ГРОМОВЕРЖЕЦ
В моба, которого ты ударил трезубцем, попадает молния.

ТЯГУН
Трезубец, брошенный в воде или под дождём, тянет игрока за собой.

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ» – **ПА971** А ТАКЖЕ НА САЙТЕ podpiska.pochta.ru

ВСЕГО от 133 рублей за номер!*

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ акционерное общество «ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2023 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» 6 (34), сентябрь 2023 г.
Издание для досуга.
Для детей младшего школьного возраста.
ТР ТС 007/2011.
Учредитель и издатель:
АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Ольга Святославовна Мареева.
Арт-директор периодических изданий Ольга Скорупская.
Редактор Елена Токарева.
Дизайнер Александра Алёхина.
Корректор Анастасия Толстых.
Бумага мелованная.
Печать офсетная. Заказ № ДБ-5235/10.
Тираж 49 000 экз.
Подписано в печать 28.08.2023.
Дата печати (производства): 08.2023.
Дата выхода в свет: 12.09.2023.
Отпечатано в типографии ООО «Типографский комплекс «Девиз».
195027, г. Санкт-Петербург, ул. Якорная, д. 10, корпус 2, литера А, помещение 44.
Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь:
ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57б, офис 123.
Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).
ООО «ЮНИЛАЙН-БЕЛ», 220125, Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 177б, оф. 34.
Тел./факс +375 (17) 394-8-111.
Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 107-99-00.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.